平成9年1月31日発行第4巻第1号通巻第16号

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



今のゲームって おもしろいのかよ!?

1997 Vol.13 FEBRUARY

第二特集 ソフト批評スペシャル!!

告発! 圧力、捏造、美少女ゲーム業界

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、都道府県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・柴田）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1997 Vol.13 FEBRUARY

1 特集 1

業界全体を覆う、漠然とした空虚感はどこから来るのか？

今のゲームっておもしろいのかよ!? 6

24 特集 2

ソフト批評スペシャル 89

特別企画

今号の「流通時評」はお休みです。

連載

Illustration / Seiki Tsuchida
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲーム業界トピックス
TOPICS

'96年末商戦の結果とFFⅦ発売に沸くコンビニ流通の現状

「クラッシュ」「パラッパ」など嬉しい伏兵が相次いだ年末商戦。本格的に動き始めたコンビニ流通。両者の現状とは。

TOPICS

PSの快走が続いた年末商戦

有力タイトルの少なさから寂しさが否めないと言われた'96年の年末商戦。だが蓋を開けて見れば、昨年夏以降のPSの快走が継続する形となった。

SFCでは「ドラゴンクエストⅢ」「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」。N64では期待の「マリオカート64」。SSでは「E0」「ファイターズメガミックス」といったタイトルが発売されたが、市場の勢いはPSに傾倒（図参照）。その牽引役となったのが、「レイジレーサー」「ソウルエッジ」といったナムコ商品や、「クラッシュバンディクー」「パラッパラッパー」といったSCEソフト群。他にもホラー物の「クロックタワー2」や、「バイオハザード」「鉄拳2」といった定番ソフト。また年明けに発売予定の「FFⅦ」「ブシドーブレード」など、既存ソフトの厚みと発売予定ソフトの線が一体化して、ハードの出荷を引っ張ったと言える。

こうした良質なタイトルと、販売企画力、プロモーション戦略が上手くかみ合った上でのPSの躍進。だが、その陰で夏以降の流通改革の成功（10号参照）や、小売店への商環境の充実が販売を後押ししたという声も聞かれる。

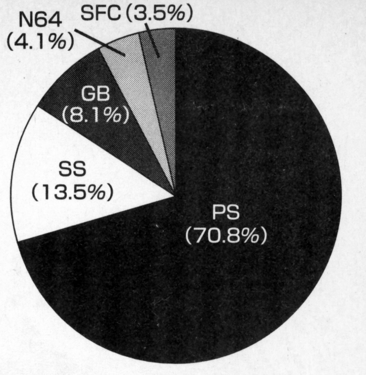
「値引き分だけSSソフトの方が安いと言われた売価も、今ではほぼ同じ価格で発売しており、店頭での値崩れも少ない。またソフトの受注時や予約開始時期を見計らっての、メーカーからの営業活動も増えました。販促物が増えると、お客様が店内で受ける情報が増えるので、予約数も増加する。そのため以前は売り上げの1割前後だった予約分が、3割近くに上る月もあります」（東京・中野ゲームショップ「モーリス」プロデューサー、金氏）。

リピート体制の強化を柱とした流通改革は、セガでも代理店制度の段階的な導入など徐々に進められている。また、硬直的だった初心会流通も、コナミが直販を開始するなど風穴が開き始めた。懸案の中古問題など課題は多いが、こうした小売りを含む商環境の整備を一つずつクリアしていくことが、今後のハード普及にも大きな意味を持ってくるはずだ。

TOPICS

年末商戦ハード動向

1	プレイステーション（新型）	3975
2	セガサターン（白）	766
3	NINTENDO64	237
4	スーパーファミコン	200
5	ゲームボーイポケット　ブラック	128
6	ゲームボーイポケット　シルバー	87
7	ゲームボーイポケット　グリーン	77
8	ゲームボーイポケット　レッド	68
9	スーパーゲームボーイ	67
10	ゲームボーイポケット　グレー	60
11	プレイステーション（旧型）	50
12	ゲームボーイポケット　イエロー	40
13	NEWファミコン	21
14	PC-FX	17
15	PCエンジンDuo-R	4
16	ゲームボーイ	3
17	バーチャルボーイ	2
17	3DOリアル	2
18	スーパー32X	1
18	セガサターン（グレー）	1
18	PCエンジンDuo-RX	1
18	メガCD2	1



数字は'96年12月2日から8日までの、ゲームショップチェーン「ブルート」全店で販売された新品ハードの実数（資料提供（株）ブルート）。この期間に発売された主なソフトは「ドラゴンクエストIII」「機動戦士ガンダム外伝II」「レイジレーサー」など。「レイジレーサー」はコンビニでは11月29日から発売されており、ゲームショップ側もこれに発売日を合わせる例が多く見られた。この表だけで判断するのはあまりに早計だが、市場の勢いがPSにあることとGBの健闘が目立つ。

TOPICS

ゲームは日常品か否か コンビニ流通本格始動

一方、一般層の取り込みや既存流通の不備の解決として期待されるコンビニ流通。一番の注目作である「FFⅦ」も、予約第一週で50万本予約を数え、予約特典の攻略本も77万部に増刷。発売前から高い期待を集めていた。

その一方で、コンビニでのゲームソフト平均売り上げ枚数は全国で週間2～3万枚とも言われており（昨年12月時点）、セブン―イレブン・ジャパンなど全国1万6千店舗と言われる契約店舗数からすれば、1店舗あたり2枚、月に8枚売り上げた計算になる。ただ専用什器が占めるスペースで雑誌なら月に25万円売り上げると言われており、店舗間での販売本数の格差、仕入れ枚数の1割が上限と言われるデジキューブへの返品枠など、今後の課題も多い。

「日常品の捉え方も時代によって移り変わっていく。今はFFⅦに話題が集中しているが、コンビニ専用商品がある程度揃う3月末でお客様にどう評価していただけるか。トライ&エラーを続けて、流通精度を上げていきたい」（セブン―イレブン・ジャパン広報）

一方ローソンでは、昨年6月のN64予約販売を皮切りにテレビゲーム流通に参入。また、任天堂とローソンは今春から一部店舗でSFCカートリッジの書き換えサービス開始を発表。夏には全国で本格稼働する見込みだ。

「テレビゲームは高額商品で衝動買いはあり得ない。そのため予約販売が最適と考えた。SFCの書き換えサービスも、店頭でCD―ROMに納められたソフトをカートリッジに書き換える形式をとるため、店舗の負担も少ない」（ローソン広報）

両社の商環境の違いは、大きく見ればテレビゲームを日常品と見るか否かの違いである。その成果は、3月末から遅くとも夏までには明らかになる。ゲーム流通やテレビゲームのあるべき姿とは何か。'97年の大きなポイントの一つとして弊誌でも注目していきたい。

（編集部）

第1特集



イラスト／小学館「週刊ビックコミックスピリッツ」連載中『編集王』（作：土田世紀）より。

今のゲームっておもしろいのかよ!?

ゲーム業界は上向き。なのに、面白いゲームが見当たらない？業界全体を覆う、この漠然とした空虚感はどこから来るのか？

ゲームがつまらなくなってしまった？

最近、ゲームをやっている人々の間で、挨拶のように交わされる言葉がある。『なにか面白いゲーム、ない？』。月に百本以上ものタイトルが発売されているというのに、誰もが面白いゲームを探しているように思える。

ゲームは広く世間一般に浸透し、業界自体の景気は上向いている。しかし、このまま成長し続けるとは誰も保証できない。任天堂はこう語る。「ゲームの創り手側での行き詰まりと、それに伴うユーザーのゲーム離れが水面下で進行している」と。

粗製濫造が目立ち、ゲーム一本一本の寿命がどんどん縮まっているゲーム市場。グラフィック偏重のゲームや、作家性を打ち出すあまりゲームの面白さを取り違えた作品など、薄味なゲームが増え、誰もが熱中できるものがなかなか見当たらないのだ。

今、ゲームは本当に面白いのだろうか？



業界不安？ゲーム離れが囁かれる現状とは！？

各ハードが熾烈なシェア争いを展開している今、ゲーム業界は大切な何かを失いかけてはいないだろうか？

上昇を続ける華やかなゲーム業界

ゲーム業界にとって'96年は発展の年であった。

6月23日、任天堂の新ハード「ニンテンドウ64」の登場。それに先立ちセガサターンとプレイステーションが共に本体価格を約2万円に値下げ。以後、各ハードは熾烈なシェア争いを繰り広げ、'97年1月現在の出荷台数は、PSが約500万弱、SSが約440万、N64が約200万弱となっている(日本経済新聞調べ)。

また、ゲーム業界の大きな動きとして、ソフトメーカーの業界団体CESAによる初のゲームイベント「東京ゲームショウ'96」の開催、スクウェアが設立したソフト流通会社「デジキューブ」によるコンビニエンスストアでのソフト販売などがあった。「東京ゲームショウ'96」は、8月22日から24日の開催期間中に来場した観客数は述べ11万人を越える盛況を見せた。また、11月から始まったコンビニ流通も、全国で週間2～3万枚のソフトが売れ、「FFⅦ」の店頭予約に至っては予約開始第一週で五十万枚を越えるなど、新しい流通形態の確立に向けて動き出している。

ハードの普及とコンビニでのソフト販売。この二つの要素が大きく働き、'96年はゲームが広く一般層にまで浸透した年とも言える。ソフト一般層の取り込みに成功し、ソフトもハードも売れ続けている。他の業界に比べ、ゲーム業界はすべてが好調で安泰のようにも見える。

静かに進行する低年齢層のゲーム離れ

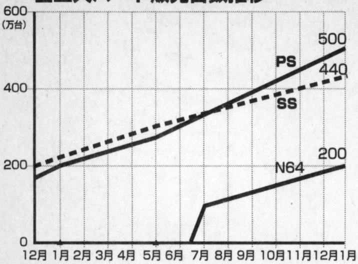
しかし、本当に不安材料はないのだろうか。

任天堂の広報、今西氏は弊誌のインタビューで「ゲーム制作の行き詰まりに伴う、水面下でのユーザーのゲーム離れが起きているのでは」と語っている。

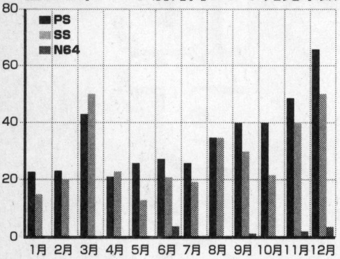
ゲーム離れが起きていることを指摘する声は、業界の外からも聞こえてくる。

小学生が中心的な購読層である雑誌「コロコロコミック」の副編集長、久保雅一氏は、次のようにコメントしている。「正直に言えば、今の子供たちはゲームからちょっと離れ始めているんです。ゲーム

■三大ハード販売台数推移



■'96年ハード別月間ソフト発売本数



編集部調べによるPS、SS、N64の今年1月までの販売台数と昨年に発売されたソフトをグラフ化してみた。'96年後半に入ってPSがSSを販売台数で抜き、その差を徐々に広げている。

をするのにも、小学生の多くは中古で買ったドラクエやFFをいまだに遊んでいる。これはつまり、小学生たちが熱中できるソフトが32ビット機にないということなんです。今のゲームの多くは、17、8歳、あるいはそれ以上のヘビーユーザーをターゲットに作られていると思われます。そこには、未来のユーザーになるべき小学生の視点がないんです」（集英社『バート』誌'96年9月9日号より転載）

ミニ四駆を始め、バトルエンピツ、トレーディングカード、ミニゲーム、ビーダマンなど、ゲームよりも安価で手軽な遊び道具が豊富にある。ゲームは、そういった他の遊び道具に子供たちを取られてしまっているという。

また、久保氏が指摘するように、今のゲーム業界は一般層への取り込みに専念するあまり、低年齢層のユーザーを置き去りにしているところがあるように思える。このままでは将来、ゲーム人口は減少し、足元をすくわれる結果になるかも知れない。低年齢層ユーザーのゲーム離れ。これは業界にとって決して小さくない不安材料になりはしないだろうか？

他にも、業界を取り巻く不安は色々あるように思う。そういったことを踏まえて今のゲーム業界を見ていこう。

（編集部）

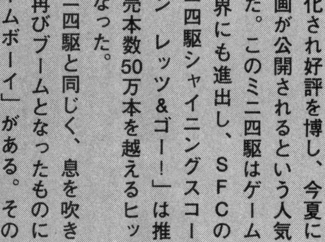
今、子供たちに受けているものとは？

5年前に爆発的なヒットとなったミニ四駆が、ここに来て再びブームを呼んでいる。ただ走らせるのではなく、車体を自由にセッティングし、自分だけのマシンを作り上げるのがミニ四駆の最大の楽しみである。子供たちだけでなく、大人の愛好者も増えているというミニ四駆は、今や月産400万台と言われ、合わせてオプションパーツや攻略本も売れている。ミニ四駆をモチーフとしたマンガ「爆走兄弟レッツ&ゴー！」は、アニメ化され好評を博し、今夏には映画が公開されるという人気ぶりだ。このミニ四駆はゲームの世界にも進出し、SFCの「ミニ四駆シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー！」は推定販売本数50万本を越えるヒットとなった。

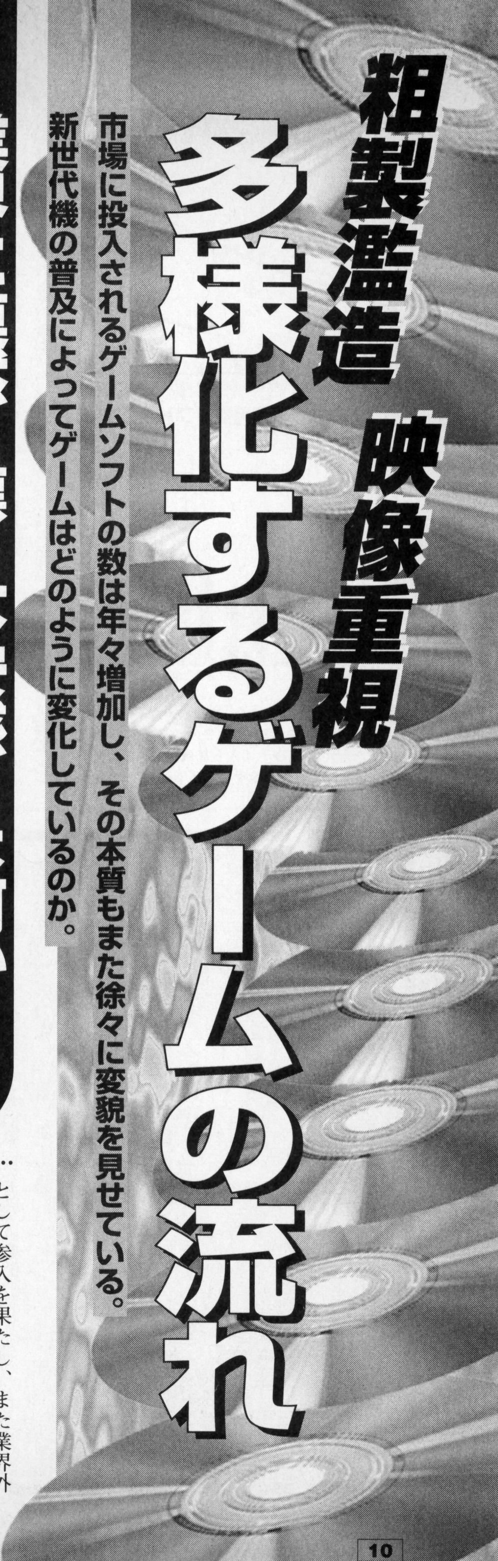
ミニ四駆と同じく、息を吹き返し再びブームとなったものに「ゲームボーイ」がある。その火付け役となった「ポケットモンスター」は、ミニ四駆同様マルチメディアに展開し、今春にはこちらもアニメ化される。「バーチャファイター」「ストII」に続くアニメ化ゲームが、ゲームボーイのソフトであることを誰が予想しえただろう。

他にも、サラリーマンやOLの間にも広まっている各種ミニゲームなどが小学生の遊び心を捉えている（関連記事34ページ）。

子供たちは今、こうした本質的な遊びを求め始めているのかも知れない。



実物同様、細かいセッティングが可能な「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」。



粗製濫造　映像重視

多様化するゲームの流れ

市場に投入されるゲームソフトの数は年々増加し、その本質もまた徐々に変貌を見せている。新世代機の普及によってゲームはどのように変化しているのか。

業界に漠然と漂う不安感とは何か

華やかな業界の現状から逆に受ける不安の原因とは何か。

練り混み不足のソフトが続出する現状とは

一見景気が良さそうに思えるゲーム業界に漠然と感じられる不安感。その原因とは何だろうか。たとえばこれだけ発売タイトル数が増えているにもかかわらず、練り込み不足のソフトが多いようにも感じられる。

振り返ってみれば、新世代機の登場でSFC時代と比べて開発負荷が減少したことが、多くの新規参入を促し、現在のタイトル数の増加につながったと言える。メディアがROMカートリッジからCD-ROMへと移行したことによる製造費の激減。SFC時代は高価だった開発機材の安価提供。ハードメーカーからのライブラリや、ツール提供による開発環境の整備。こうした動きが最も顕著だったのがプレイステーションだった。SCEは、「まったく新しいゲーム性は雑多なソフト群の中から生まれる」として、開発環境の整備に力を注いでいった。ゲームのアイディアや骨格の創造に、より制作の時間を割いてほしい、また業界外にもゲーム制作の門戸を開きたいというのがその理由だ。

その結果、これまで制作会社に甘んじていた多くの企業がメーカーとして参入を果たし、また業界外からのクリエイターの姿さえ見られるようになった。

その一方で、クソゲーが溢れて市場が崩壊することを防ぐために、リピートを重視し、市場原理でクソゲーが淘汰される仕組みを整えた。店頭在庫の増加による小売店への圧迫という問題も、流通の一部見直しで、昨年夏以降から徐々に解消されていくことになる。

開発環境の整備が生む安易なソフト制作

だが、こうした開発環境の整備、ある種のお手軽さが、逆に安易な

ゲーム制作を横行させていることも事実だ。

ゲームソフト開発にかかる純粋な原価は、CD-ROM一枚あたり約800円と言われている。3000万円の開発費で、採算分岐点は2万5千本。3万本で会社が回転し、5万本売れれば潤うというのが一つの目安だ。PSとSSの出荷台数は、国内だけで約900万台弱。SFCの1500万台には及ばないものの、双方での発売を考えれば、開発費用は1.5ライン分で売り上げは2倍。5万本程度は楽に届きそうな印象を受ける。もし仮にヒットして10万本出荷すれば……夢は膨らむ一方だ。人気のあるキャラクター、売れ線の企画、綺麗なCG画像などを突っ込めば、大きくはずすこともあるまい……。

こうした安易な企画が、結果的にクソゲーを生み、市場を荒らすに至っている。現状では5万本はおろか、3万本出荷することさえ厳しくなっている。初回出荷本数5000本というのも珍しい話ではない。あるプロデューサーはこう語る。「PS、SS双方で7万本の出荷を見込んだ作品作りが多くなっているが、実際には各1、2万本しか売れない物も多い」。今では開発費2000万円、2万本出荷というソフトも多いという。当然こんな低予算でユーザーを納得させられるソフトが作れるわけもなく、制作は赤字。その資金回収のために新しいゲーム製作に着手する。また、大手パブリッシャーから好条件で受注した仕事を、中間マージンを抜いて他の制作会社に流し、赤字分を埋めるといった例も少なくない。そうした流れの中で、多くのメーカーが体力を消耗させている。

システムの問題ではなく メーカー個々の志の問題

SCEの理想が絵に描いた餅ではなかったことは、「アクアノートの休日」「パラッパラッパー」などのソフトの誕生が証明しつつある。企画段階によるソフトの絞り込みで、こうした古いゲームの価値観では推し量れないタイトルを潰してしまう愚行は避けたい。だが、その一方で志の低いメーカーが市場を荒らしているのも事実だ。このジレンマが解決されないままに、いたずらにタイトル数だけが増加しているのが、現状の病巣をより深くしている。

その一方で、少数精鋭で進むN64は、常々ソフト不足を指摘されている。「今時このくらいの敷居の高さは当然」という任天堂の主張は正しい。だが、その高い理想に追随できるメーカーが少ないのも事実だ。任天堂とSCE、正反対ながら、共に深いジレンマを抱えている。

粗製濫造で市場が崩壊することは、SCEのシステムを考えればあり得ないのかもしれない。だが、一つのエンターテイメントのジャンルの中で駄作の割合が増えていくと、そのジャンルの文化全体でのレベルが相対的に低下していくのも、また事実ではないだろうか。例えその中に、光輝く名作が存在し続けたとしてもだ。映画、漫画、アニメーション……。テレビゲームの周辺には、比較し、検証できるジャンルがたくさんある。読者諸兄はどのように感じるだろうか。いずれにせよテレビゲーム全体が陳腐化していく様は見たくない。そしてそれは、システムの問題と言うよりも、作り手の個々の志の問題なのではないだろうか。



「映画＋ゲーム」は何を生むのか

映画とゲームがより近くなっている時代。そこに生まれる物とは。

進化したゲーム機にユーザーが求めるもの

画面の綺麗さがより求められている時代。だが、ハードスペックの向上で、家庭用ゲーム機はかつての玩具以上の性能を持つに至っている。しかも、ユーザーの年齢層の上昇で、ゲームの中に映像や音楽など、様々な価値基準が生まれている。

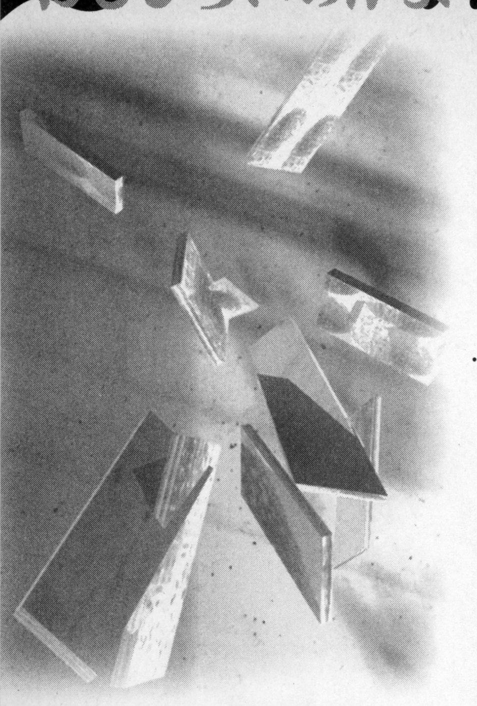
進化したテレビゲーム機は玩具なのか、玩具以上の何かなのか。あくまで玩具と言ったのが任天堂で、後者への道を否定しなかったのがセガ。そして当初からゲーム機を子供の玩具だけに留めたくないと明言したのがSCEだった。その結果、SSは古くからあるゲームに加えて、アニメや声優を起用したキャラクターゲーム、また通信・テレビ電話などのマルチメディア端末として独自の進化を遂げつつあり、PSは「パラッパラッパー」「アクアノートの休日」に代表されるような、新しいゲームの広がりを生み出した。SS、PSとも、ゲーム機というよりデジタル・エンターテインメント・プレイヤーとでも言うべき物へと、その意味合いが変化しつつある。

そうしたテレビゲームの枠の拡大の中で、業界内外で高い注目を集めているのが、映画とゲームの融合、インタラクティブ・ムービーというジャンルだ。

「ゲーム十映画」という流れは、現在多くのメーカーによって指向されており、今後の可能性を見せている。初の本格的なインタラクティブ・ムービーとして発売された、ワープの「Dの食卓」は、その優れた映像表現が醸し出す豊かな世界観とストーリーで高い評価を得た。他にも新世代機の性能を生かした映像重視の作品も多く、ゲーム以外の部分でも、美麗なデモ映像などが演出手段として当たり前の存在となっている。だが、中にはゲーム性と映像が乖離しているものも多く、ゲーム業界の映画コンプレックスを図らずも露呈している作品が多いようにも感じられるのが残念なところだ。

その一方で、アメリカの映画業界では、CGを多用した作品制作が一般化しつつある。日本のゲーム業界にその流れを強く印象づけたのが、ディズニー映画「トイ・ストーリー」だった。また、アメリカの映画産業が長年ゲーム業界へのアプローチを続けてきた流れもある。「ダークフォース」「レベルアサルト」など、一連のスターウォーズ作品で有名なルーカスアーツなどは、その代表例だろう。また、実写ムービーをふんだんに使用し、総制作費が10億円に上ったことで話題となった「ウイングコマンダーIV」（EA）なども、一連のハリウッドとゲーム業界の結びつきの例として良く知られるところだ。

21世紀に向けて、DVDの搭載などでテレビゲーム機がますます進化を遂げていくのなら、その時にみすみす映画産業の席巻を許すのではなく、ゲーム側からアプローチを仕掛けていこう。こう考えて、まずはフルCGの映画製作決



定を打ち上げたのがスクウェア。雑誌発表によると、ホノルルにスタジオを設置してスタッフを集め、3年後をめどに「トイ・ストーリー」並みの映画を完成させる予定だという。また、映画のCG素材を利用してインタラクティブ・ムービーを製作するなど、メディアミックス展開も行っていくという。

　今のゲームはどこまで突き詰めていっても既存のゲームの枠を越えられないが、映画という枠をくぐり抜けて、そこに今まで培ったインタラクティブのノウハウを組み合わせることで、まったく新しいエンターテイメントの枠組みが見えてくる可能性がある、とスクウェアは映画制作の目的について説明している。カメラを自在に動かして様々な角度から映画を観たり、プログラム的にストーリーが変わっていくような物ができる可能性すらあると語る。それは、映画側とは逆からのアプローチだ。

　ただ、映画の本質はCGではなくドラマにあり、映像の美しさだけでは名作は生まれないことを、過去様々な作品が証明してきた。また、ゲーム業界の中には、少なくとも数十億円の予算をかけて、本当に回収できるのか疑問視する声もある。

ゲームと映画、その似て否なる物の融合

　ゲームと映画が融合した先に何があるのか。この命題には、過去多くのクリエイターが挑戦しているものの、その答えはまだ見えていない。'95年から'96年前半のアメリカPCゲーム業界では、WIN95の普及で実写ムービーを使ったAVGが大流行したが、すぐに一過性のブームとして作品数も落ちつき、はからずも映像的な演出とインタラクティブ性の相性の悪さが再認識された。「MYST」以降流行したマッキントッシュでのインタラクティブ・ムービーも、美しい世界観以上の何かを作品に盛り込むまでには至らなかった。

　あるゲーム業界人は語る。

　「テレビゲームは映画と同じく総合芸術の面を持っていて、しかも映画にはないインタラクティブ性という魅力がある。だから、映像や音楽や物語が洗練され一流のものになっていったら、そのうち映画を追い越して、新しい何かが生まれるのではないかと思っていた。でも最近は、映画とゲームの魅力は別な部分にあるんじゃないかと思い始めているんです。映画が多様化するほどにはゲームは多様化しない。むしろゲームはもっとプリミティブな部分、例えばSTGで敵を壊したり、テトリスでブロックを消した時に受ける快感に本質的な魅力があるんじゃないか。でも、今は様々な理由から映像がより綺麗になることが求められているし、ユーザーがそれを望んでいる側面もある」

　映画とゲームが融合するか否か。今は誰もがその成功例を模索している最中だ。幾つかの実験作はあるものの、まだその決定的な答えは見えていない。その中で、相対的に古いゲーム性の魅力が薄まっても、それはユーザーがゲームの何に価値を見いだすかという問題なのかも知れない。ただ一つ言えることは、ハードの性能向上とユーザーの年齢層の上昇に伴い、求められるゲーム像が多様化しているということだけだ。

（編集部）

糸井重里インタビュー

直接登場していただくのは創刊号以来となる糸井重里氏。今回のお話は「マザー3」ではなく、好きな人間は本当に大きく期待している「糸井重里のバス釣りNO.1」に始まり、ゲームの現状にまで至る。



釣りゲーもやっぱり「おもつらい」

編集部（以下編）：いわゆるおやじゲームっていったい何なんでしょうか。

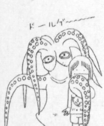
糸井（以下糸）：もちろんパチンコ屋にいってパチンコしたほうが楽しいに決まってるんです。おやじゲームと他のゲームの大きな違いは、おやじゲームは代償行為で、どこまでいっても外側に本物がある。ですから本当の釣りより面白い釣りゲームはできるはずがないんです。そこをわかって作んないといけない。ダッチワイフである以上は…こんなこと書いていいのかなあ…。

編：大丈夫ですよ。

糸：大丈夫だよね（笑）。やっぱりダッチワイフは、ものすごく平凡というか典型的な女像みたいなものになる。イカゲルゲのダッチワイフが出たってしょうがない訳ですよ。究極の釣りゲーができるとしたら、例えばその日の霞ヶ浦の状況がそのままインプットされていて、自分の腕も全部反映できるような状況になってる。そうしたらもう、寒くないこと以外は本物に近くなりますよね。そうやっておやじゲームは幻の本物を求める。他のゲームは全然違いますよね。なまじ変にリアルなものよりもヨッシーとピーチ姫で競争させた方が逆に面白い。その違いが一番大きいですね。結局手に入らないものをいつでも手に入れられるようにしたいわけで。まあ、戦闘機マニアが戦闘機のプラモデル作るのと似ている。でも、だからってそのプラモデルが最高かというと、そうではない。そこが面白いんですね。

編：プラモデルはあくまでプラモデルなんですね。

糸：でも、そのプラモデルのどこを精巧に作っていくかってとこで、その人のパチンコ観、釣り観がはっきりする。そこの勝負じゃないかと思う。「釣りって何だ？」ってところが。



▲イカゲルゲ
画：南 敏久

編：自発的に生まれてくる、こう作りたいという部分ですね。

糸：うん。だから魚がたくさん釣れるのが嬉しい人が作ればたくさん釣れるゲームをつくるでしょう。冬の寒さだとか夏の暑さが釣りの面白さであるという人も、もしかしたらいるかもしれない（笑）。これはゲームで表現できないんで、それこそビニール袋とか買ってさ、それをかぶりながら中に冷気を入れてみたり（笑）。僕はそう思わないから違うところで勝負してるんですけどね。

編：既存の釣りゲームに満足できないからご自分で作られているというお話ですが、具体的に満足できないのはどういう部分なんでしょうか。

糸：子供のおもちゃでさ、池の中に磁石のついた魚がいて、それを釣りあげるやつありますよね。あれ、実は面白いんですよ。それを原点にしたのが今の釣りゲームだと思います。獲物を捕る面白さ。射的ゲームですよね。その流れで作った釣りゲームっていうのは多いですね。それをベースに味付けをしてったり、肉付けをしてったりしている。そこが違うような気がする。

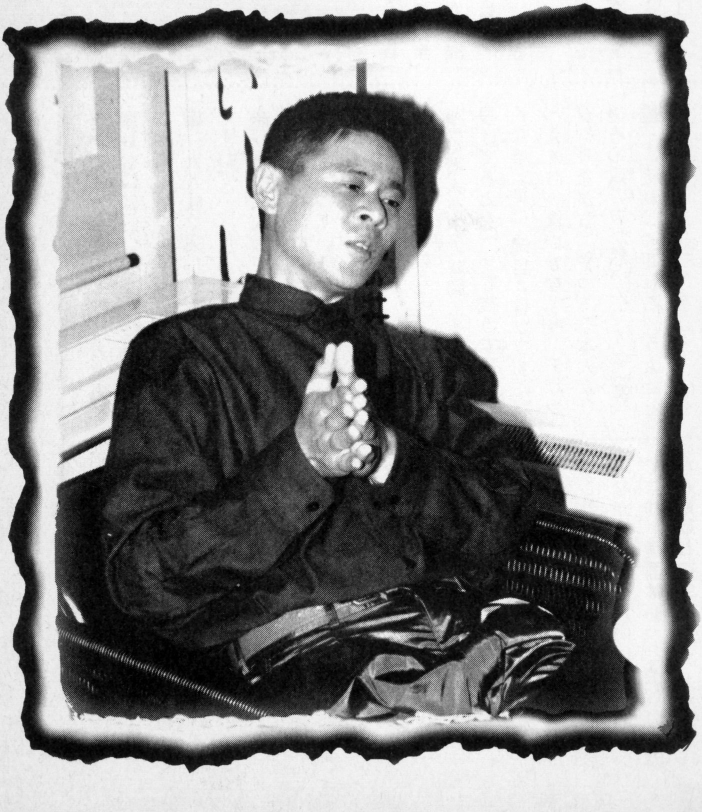
「知識だけじゃ女の子は口説けない。そこに気付けよって」

釣りの持つ原始の魅力

編：アメリカのハンディゲームでリールの形をしていて、魚が掛かると振動が伝わってくるのがありますよね。

糸：あれはみんなやりたかったことでしょうね。今回はスーパーファミコンで作り始めていたんで出来なかったけど。あのしびれが面白いっていうのは、自分以外の生き物と出会ったっていう感触なんですよ。

編：擬似的ではありますよね。



糸：そうなんです。釣りの面白さの一つは人間以外の生き物と不意に出会う面白さなんです。ある管理された状況の中で、出会うべくして出会うっていうよりは、不意に新しい別の生き物に出会う時の喜びって非常に大きい。感触でそれが感じられるっていうのは、非常にこう原始的でセクシーなんで、やってみたいことですけどね。まあ、アメリカっていうのはリール巻いて捕る魚釣りが多いもんだから、ああなるんですけど。日本だとどうしても…。

編：ポイントに投げて。

糸：投げて、喰わす、だから。そこんところで日本の発展の仕方ってまたちょっと違う。そっちのニュアンスは今のゲームの2次元の表現の中には入れにくかったんでみんな逃げてたんですよ。つまり深さの概念とラインをどう動かすかっていうのを。僕はそれやりたくって今度ゲーム作った気がしますね。ゲームだから擬似的ではあるんだけど、ラインは投げたらタルむし沈む。そこが出せるかどうか。まあＨＡＬ研とやってるもんだから、あそこ数学はやたらと得意だから（笑）。釣りやってる奴が満足できるような季節だとか時間だとかデータは入れられたと思う。



釣りゲームのエポックとなるか「糸井重里のバス釣りNO.1」。

編：ご自身ではかなり満足できるレベルなんですね。

糸：僕、今頃ハマってんのが「モノポリー2」なんですよ（笑）。あれ相当擬似的に燃えるんですよ。このところ毎日連チャンで3、4ゲームずつやってるんですね。釣りゲームの方もやっぱりこのくらいまでできたら、特に今冬なんで（笑）いいなって思うんだけど。でもモノポリー2まではいけなかったって思うな。やっぱり本当の釣りがもともと要素が多すぎるから。モノポリーってやっぱ頭の中のゲームで、そこまでは追いつかない。まあでも友達とワイワイガヤガヤ楽しむにはいいってところまではいったという気はしましたけど。

編：大人数で楽しめるゲームなんですね。

糸：あ、大人数でのほうが面白いでしょうね。「ちょっと俺に貸してみろよ」っていう世界じゃないですか。

編：そうなんですか。

糸：「それ食わねえよ」とか（笑）、「よく素人がその時間にそのルアー投げてるよな」って後ろで言いたくなる（笑）。岡目八目ソフトになったんじゃないかな。今、デバッグやりながら、やってる本人より後ろの奴の方が熱いんですよ（笑）。

編：「それじゃ切れちゃうよ」とか。

糸：そうそう。「おまえやれよ、それだったら」とかね。結構怒ってるよ（笑）。あと今回、一匹とてつもなくでかい奴がいるんだけど、それを回遊させてるんですよ。それは狙って捕れる魚じゃない。もう砂漠でコンタクトレンズ拾う世界なんですよ。これ釣ったら偉い。多分釣れないですよ（笑）。もちろん理論的には釣れるんですけど。そういう遊びはやってます。後は、ゲーム知らなくても釣りを知ってれば、こうなるはずだっていうんでできるはず。釣れなくって悩む人もいそうだけどね。

編：釣りって釣れない時は本当に釣れないですけど、1匹釣れるとそれまでを全部ちゃらにできる。

糸：できますよね。

編：1匹釣っちゃうとグッとハマっていくというか。

糸：そう。だから慌ててやるとイライラしますよね。釣りゲームってもしかするとそこが一番欠点かもしれないな。のんびり本でも読みながらやるのがいいんじゃないですか。実際はもっと忙しいものなんだけどね。

編：最近のゲームって結果を急いでいるものが多い気もしますね。

糸：うーん、そうだねえ。

編：おやじゲームっていわれるゲームのほとんどが、短い時間じゃ遊べないし、気が急いているとい

糸井重里のバス釣りNO.1 [SLG]

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,800／発売日：'97年2月21日発売予定

らいらするゲームばっかりで。

糸：その面白さの感覚ってもしかしたら「ベストプレープロ野球」とか、あの辺に似てるかもしれないね。理屈は成り立つんだけどすぐに見えない。だから今度の釣りのゲームで最後まで進んだら相当釣り上手くなると思うよ。本当に釣りがわかってくると思うなぁ。

編：感覚が身に付くという。

糸：そう。だからこのゲームを作ってる奴がちょっと自信持っちゃってる（笑）。いっちょまえのこというんですよ。もしかしたらバスフィッシングの教科書になれるかも。

編：面白そうですね。

糸：うん。このゲームで釣れたら、可能性あるよ。

編：釣って楽しく思えたら外にも行きたくなるし。

糸：うん、そうですね。で、間違った奴もいっぱいほうりこんである。釣りっていうのはいろんな誤りの連続なんですよ。間違えた考えで固まっちゃってる人たちもいる。そういう人もゲームに入れておいて、その人信じてたらろくなことなかったとか（笑）。そういう実体験でもよくあることを味わっていただこうかなと。



糸井重里（いとい・しげさと）
1948年群馬県生まれ。有名コピーライターとしての顔の他に、作家、釣り人、巨人ファンと、様々な面を持つ才人。ゲーム作家としては「MOTHER」「MOTHER 2」を送り出したことであまりにも有名。N64の「MOTHER 3」も着々と制作進行中とのこと。

糸井氏、現在のゲームについて語る

編：糸井さんのお作りになる作品は、糸井さん自身の経験に裏打ちされた楽しさであったり、面白さの本質といったものがどこかにありますよね。

糸：そういった意味でいうと、純粋培養のゲーム屋さんがちょっと増え過ぎたという気がしますね。元々そうだったんですけどね。例えば最初の時期の作り手の一つの典型が宮本（茂）さんじゃないですか。宮本さんは早い話ゲームやったことのない子供だったわけですよ。あの人は自分が本当に遊びをしてた人なんで。それをゲームの中にどうやって取り入れていこうかって考える。よって立つ故郷みたいなものがあるんですよね。それがないと二次情報、三次情報になっていく。本だけ読んで育った赤ん坊が仮にいたとして、その人の書く本って面白いかもしれないけどもやっぱり気持ち悪いですよ。そこんところが、今あんまりゲームやる気にならなくなっちゃってる僕なんかの気持ちなんですよね。

編：頭でっかちな印象を受けるゲームは確かに増えましたね。

糸：ゲーム以外のところに本当は面白いことがいっぱいあるんだってこと、僕はずっと言い続けてきた。「やめちゃってもいいんだ、ゲームは」っていう育ち方をしてもらいたかったんだけれども、このゲームとこのゲームを比べてここが勝っているとかそういうことになっている。ゲーム批評が、よくカライ批評するのもそういうゲームですよね。……ただそういうタイプのゲームも大量に売れてるからなぁ…。ヤキモチ焼いてるみたいに思われちゃうんですよね。読者投票っぽいところで勝ってたり。でも、そうじゃないんだよなぁ。やっぱ養鶏場の鶏を鍋にする気になんない。野原歩いてた、肉堅いけど味あるねっていう鶏で鍋やりたいんですよ。ナンパのノウハウ山ほど知ってて恋愛小説山ほど読んでエロ文学山ほど読んでも女の子

口説けないじゃないですか。それに気付けよって感じなんだよ。ぼーっとして何にもしないけどモテちゃう奴っているんだよね、それは優しいからなんだっていう時に「優しいって何だ?」って解析してもだめなんですよ。その人の存在が優しくならない限りはそういった魅力って出ないんですよね。だから僕は、失敗と言われようが売れなかろうが、そのニュアンスのないものは作りたくないですね。釣りゲーなんて一番安全パイを狙ってるんだけど、やっぱりその可能性のあるゲームを作ってるんですよ。さっさと作って効率よく釣りの楽しみがわかって、ああ釣れた釣れたってそういうゲームにしたくなかった。今マザー3ともう一個全然関係なく3人だけで作ろうってN64のゲーム作ってるんだけど。



編：3人でN64ですか。

糸：本当はもっと増えてくんだけど、会議やるときに3人だけいればいいやっていうゲームやりたかったんですよ。つまりもうきちんと意見一致させながら作っていきたかったんです。狭い範囲で深いもの作りたくって。もうね、それもね、構想5年ですよ（笑）。

編：だいぶ育ってる訳ですね。

糸：育ってるんですよ。でもこういう作り方できるのも、他のこと知ってる人同士だからなんですよね。だから打ち合わせが楽しいんですよ。でも、どうやってお客さんの望んでるもの作ろうか、とか、じゃ、お客さんは何望んでんだっていうのだったら自分はもういらないじゃないですか。完璧なデータ採ればいいってことになっちゃう。やっぱりPOSシステムでゲーム作るのやだよってことなの。よくコンビニで「俺好きだったんだよな、あのアメ」っていうのがなくなってるじゃん（笑）。「俺好きだったんだよな」ってアメを俺は作りたいんですよね。

編：決して万人には勧められない安っぽいお菓子が突然食べたくなったりすることってありますからね。

糸：ありますよねえ。大勢の買うものが正義だっていうのはやっぱりやだねえ。だったら今の政治家みんな正義ですよ。だって投票で選ばれてるんだもの。じゃなくって、そうじゃない信号を発信してその信号に気づいてくれる人に「僕はあそこ好きだったんですよ」っていわれただけで一票入れてくれたより嬉しいじゃないですか。わざと土星さんみたいの入れるとかさ。好きじゃない人にはわかってもらえなくてもいいわけで。好きなんですよっていわれると、通じたなって嬉しいじゃない。そういうことなんだと思うんだよね。

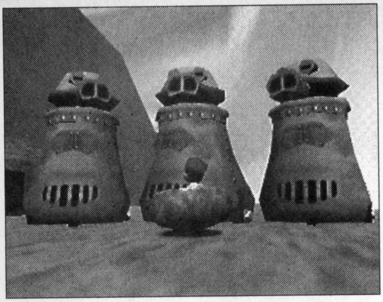
編：マザー2の土星さん。手書きフォントの奴ですよね（笑）。

糸：あれうちの子供が書いた字だからね（笑）。

編：そうなんですか。

糸：4歳の時に書いた字をもとにして俺が50音にしたんですよ。

編：あれは逆にしゃべり声を想像させますよ。


順調に開発が進むマザー3。楽しみである

糸：うん、だからあん時に、声優さん使っちゃったらもう台無しですよね。

編：そうですね。

糸：うん、何かを奪い取っちゃうことになる。僕は映画に敬意を表するけど、ゲームがより進んでる、前行ってるとは思わない。映画とゲームは友達だけどそいつの真似はしたくないっていう、この気持ちですよね。

編：すぐそばにいる友達という感じでしょうか。

糸：そうそう。やっぱり違うから友達だっていう。これは忘れたくないよね。でもそれを忘れてるよな、ゲーム。さみしい。

編：子供たちがどんどんどんどんゲームへ吸い寄せられていて、例えばあるゲームの物語に子供とかが感動する。でもその物語は実は映画や他の形で既に語りつくされているものだったりする訳です。でもそういった知識があまりに少なすぎてそうなってしまう。

糸：そうそうそう。やっぱり人工物じゃないですか、ゲームって。人工物ってすばらしいけど、人工物を生み出した人間そのものは自然なんですよ。俺たちは神様がつくったもんで、悪魔がつくったのかもしんないけどさ、そこんとこの奥深さにはかなわないんですよね。そこで生意気になんないほうがいいよね。台風くればさ、なんか、外出らんなくなっちゃうんだもの。雪降ったら、車は滑って走れなくなっちゃうんだもの。

編：その中で遊んでることの方が危険だけど面白かったりとか。

糸：そうそうそうそう。自然の中に飛び出したくなっちゃったら死ぬかもしれないしさ。山遊びしてれば遭難するかもしれないし。そういった感覚がなくて、安全なモニターとだけ対話しながら、それがすべてだと思うような発想の作り手と受け手というこの循環は好きじゃないな。やっぱり相変わらずマリオ君は他にないものを持ってるよね。「マリオカート64」ってアホかっていうほど一生懸命そのニュアンス出してるよね。

編：確かにそうですね。

糸：本当にね。あのゲームを送ってきてくれた時の宮本さんのメッセージが「変わらない良さを味わってください」って（笑）。確かにそうだわ。変に変えたらつまんないよね。どうしてるかなあ、あのおやじ。いつもあの人悩んでるんですよ。それで、とか、これでとか、そんなことをね。そういう人がね、やっぱ育って欲しいよね。

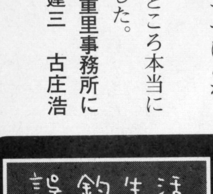
編：なかなか難しそうですけどね。

糸：うん。

編：今日はお忙しいところ本当にありがとうございました。

（1月7日　東京糸井重里事務所にて）（聞き手／岡元建三　古庄浩二・構成／古庄）

糸井重里著「誤釣生活」サイン本プレゼント



最近では釣り人としての活動が目立つ糸井氏が、本人曰く「本当に書きたくて書いた」のが、この「誤釣生活」（ネスコ／文藝春秋より1500円で発売中）である。

タイトルにある「誤釣」（ごちょう）とは、糸井氏の釣り観、釣りの楽しみは「誤る」ことにあるという発見から来ている。

今回は、著者のサインと、著者直筆ブラックバスイラストが入ったこの「誤釣生活」を3名の読者にプレゼントします。

欲しい方は、3月5日（必着）でゲーム批評編集部までハガキを送って下さい。住所は左の通りです。そうそう、編集部の住所が変わったので注意!!

〒104 東京都中央区湊2-4-12
MGビル　ゲーム批評編集部
「私も魚が釣りたい係」まで

ゲームの何処に価値を置くか、なんでしょうね。

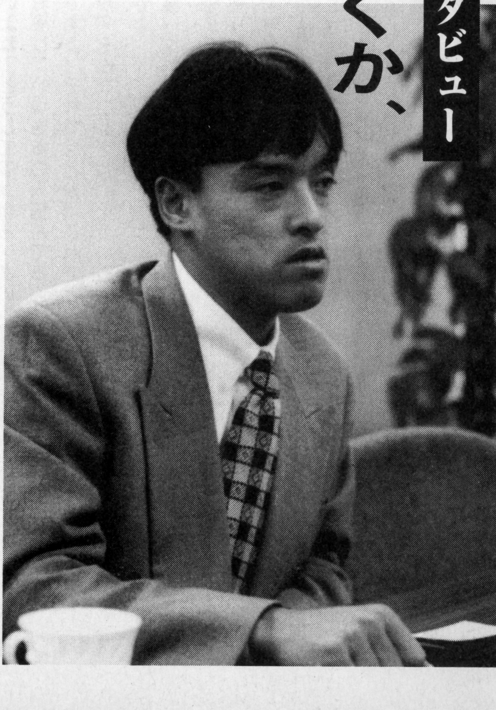
バランス調整に最新の注意が払われた「GBシレン」。制作者の中村光一氏は、ゲームの現状をどのように捉えているのだろうか。

ゲームの何処に価値を見いださせるか

「GBシレン」を開発したのは、実は結構安易な理由からだったんです。GBなら半年くらいで手軽に作れると聞いて（笑）。でも実際に作り始めたら、途方もない時間がかかってしまいましたね。ただ、ゲームって制作の最後の段階の、バランス調整期間で出来が大きく変わるんです。やはり商品として完成していない物は、販売するべきではないと思いますから。最終的には、自分でテストプレイして、そのゲームが面白いと思えるかどうか。安易に発売される物が多い中で、せめて我々くらいは、そこにこだわろうと思っています。

最近は映像重視のゲームが多くなっていると言われますが、結局ユーザーが、そのゲームの何処に価値を見いだすかという問題だと思うんです。私たちの世代だと、繰り返し遊べる、安く長時間遊べるところにゲームの価値を見いだした気がします。でも、今の子供たちにすれば「以前」はないので、映像が綺麗なゲームの方が入りやすいのかなとも思います。ただ、そうした流れの中でも、私はなぜコンピュータを使う必要があるのかという点だけは重視しています。単純な映像の垂れ流しだと、やっぱり映画には勝てないんじゃないかと思いますし。

子供のゲーム離れなども言われますが、やはりゲームソフトの値段が高いことが原因だと思うんです。PSやSSのソフトよりも、ミニ四駆の方が値段が手頃だし、手で実際に触る楽しさがありますよね。やっぱり我々のライバルは、同業他社のゲームソフトではなくて、エンターテイメント全体なわけですから。極端な話、同僚と一晩飲みにいくよりも、帰ってあのゲームを遊びたいと思わせることって結構難しい（笑）。それが子供だと、より経済的に余裕がないですからね。その中で我々としては、まずゲームの骨組み的な研究開発を一生懸命やっています。ネットワーク型のゲームなども、いよいよ本格的に始められる気がしています。綺麗なCGゲームと、ネットワーク型のゲームなら、後者の方が我々の得意分野かな。そんなことを考えています。（談）



不思議のダンジョン　風来のシレンGB　月影村の怪物

妥協のない制作姿勢に敬意を表したい。

SFCでリリースされた名作「風来のシレン」がゲームボーイで帰ってきた。そのインターフェースの良さは作品をより輝かせている。

SFCからGBへ、その変換の妙

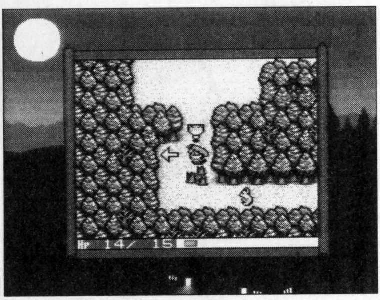
不思議のダンジョンシリーズ第3弾として、あの「風来のシレン」がGB（ゲームボーイ）で発売された。前作SFC（スーパーファミコン）版「風来のシレン」のおもしろさとは、変わりゆくダンジョン内における度胸と勘、そして運が絡み合う、絶対という言葉のない、旅の中で起きる一喜一憂。まさに飽きることのない繰り返しの中での、変化と発見であった。そして、そのおもしろさは、「風来のシレンGB」においてもしっかり継承されており、前作同様確かな手応えを感じさせている。だが今回、なにより特筆すべきは、GB版のインターフェースの良さ、そして作り込みの丁寧さであろう。

一般的に家庭用ゲームを、携帯用ゲーム機に移植する際、ボタン数の減少と、画面の縮小やモノクロ化をどう解決するかが最大のポイントとなる。「風来のシレンGB」は、機種の違いからくる操作性のマイナス部分をうまく収めている。例えば、矢を撃つことは、SFCでは装備していればLボタンひとつであったものを、GBではセレクト＋Aボタンとしている。また、攻撃する方向を変更する場合GB版は、スタートキーを押すことで矢印を表示し、攻撃を行う方向を確認できるようにしている。元々、練り込まれた完成度の高いインターフェースであったものを、不快感を与えることなくうまくアレンジしている。

記号化のうまさから来る画面の見やすさ

グラフィックや画面まわりに関しても、モノクロでありながらもしっかり個別のキャラクターや細かなアイテムが認識できるよう、緻密にグラフィックの記号化がなされている。加えて、それぞれのアニメーションパターンや、シレンの装備ごとにグラフィックを用意するなど丁寧だ。メッセージウィンドウやアイテムセレクト画面が開いたときに画面の下部分が見えなくなることへの対処も、その時シレンと敵などが透けて見えるようにと親切である（セレクトボタンを押すことでキャラとウィンドウを反転表示できる）。こうすることでプレイヤーは、敵や自分の位置を見失うことなくプレイ可能となるのである。これらの配慮が、SFCからGBに移植しても変わらぬ面白さを提示しているのだろう。この制作者の作品に対するプロ意識の高さには敬意を表したい。

そして、「風来のシレンGB」は、発売日こそ遅れたものの、その作品としてのレベルの高さは素晴らしく、携帯できることによってより深い中毒性を生んでいるのだ。



矢印を表示して攻撃の方向を変えられる。

プロフィール
岡元建三
（おかもと　けんぞう）
1967年生まれ。造形家。制作工房「ＧＩＧＡ研究所」を主催。TVCF、映画、ゲームを中心に活躍。代表作として、「女神異聞録ペルソナ」TVCF用の悪魔ヴィシュヌを制作ほかホビージャパン社「S.M.H」において「未確認生物博物館」を連載中。

不思議のダンジョン　風来のシレンGB　月影村の怪物［RPG］
メーカー：チュンソフト／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,900／発売日：'96年11月22日

一般層に向けたサターンの実験作は…

セガサターンの隠し玉「デジタルダンスミックス安室奈美恵」。このソフトの意味とは。

安室とセガの強力タッグ

「バーチャファイター」を世に送り出したセガ・AM2研と、天下の小室哲哉プロデュースで大ブレイクした安室奈美恵の強力なカップリングで生まれたのが、この「Digital Dance MIX vol.1 安室奈美恵」である。

大ヒット曲「Chace the Chance」と「You're my sunshine」にのって踊るデジタル化された安室奈美恵。確かに彼女は踊っているように見えるし、現実の安室奈美恵のダンスを正確に再現している。だが、やはりどこかカクカクした感が否めないし、振りのタイミングがあまりに正確すぎて、ダンスに味やかっこよさが感じられない。ロボットが踊っているような印象を受けてしまう。

コンピュータで表現することの意味

CGで表現されたダンスといって思い出すのは、FILAのTVCMのB．B．G（ボディボード・ガールズ）だ。その動きの人間くささ、表現力の高さは非常に印象的だった。使われたマシンの性能にはもちろん大きな差がある。それを考えれば、ポリゴンが苦手といわれるサターン上で、これだけのことをよくやったと評価すべきなのだろう。そう、まさにこのソフトから感じられるのは、「よくぞここまで」といったような、技術的な評価だけなのである。

秋葉原の街頭で、デモ中の「パラッパラッパー」を遊ぶ高校生が、自然と体を揺らしている。片やテレビの前に座り、その技術力に感心する。音楽を扱うソフトとして、どちらが正しい道を進んでいるといえるのだろう。



「音楽」への配慮はどこに

「リアルに再現」された安室奈美恵のダンスを見る。だが、わざわざ「再現」されたものを見なくても、本人のビデオクリップを見るという選択肢もある。また、CGで、ということならよりハイエンドマシンで描かれたものを見る方がよほど楽しい。グルグル回せるとか、衣装を変えられるのが本当に楽しいのだろうか。

このソフトのおこなっていることは、例えば「バーチャファイター3」につながる偉大な実験なのかもしれない。このソフトから広がるものも、きっと大きいはずだ。だが、実験はやはりデスクの上だけでおこなうべきだ。もしこれが実験だとしたら、それはどこか違うんじゃないだろうかとも思う。

プロフィール
林村わたる
（はやしむら・わたる）
某誌編集者兼ライター。好きなジャンル…ほとんど全て。DQの最高峰は「Ⅳ」だとかたく信じている。ふと思い出せばエラい金額をバーチャロンにつぎ込んでいる。いや〜良いゲームです。あれは。

Digital Dance MIX vol.1 安室奈美恵［ETC］

メーカー：セガ／機種：サターン／価格¥2,800／発売日：'97年1月10日


バンディクーは実存するタスマニアの動物らしい
コンナノ
タスマニアン バンディクーなのよ
なんつーかもうこのゲームはあまりのシビアさに何度も悲鳴をあげたけど…
それでもたまらなくおもろイ
死んだああああ
うるさいニャー
ぐるぐるぐるぐるぐるぐるぐる
ジャーン
なんかネズミみたいな奴でそんなに大きくないみたい
ゲームのイメージとだいぶ違う
ヒマな人は図鑑で見よう
やっぱり、この作品はキャラクター
クラッシュバンディクー
TVCFサイコーでした。
いっしょに踊る
英雄をたたえる歌です
大岩
ゴロ ゴロ
ホントはこんなの
こんなんじゃない
画面の中のバンディクーはアホ面がいーの♡
3Dスクロールってことで、距離感が解りずらいトコもあるケド、操作性の良さとトラップのアイディアがグーだからゆるせてしまうのダ。
STAGEでパーフェクトを取ると見れるバンディクーのアクション。顔がイッちゃっててものスゴくイイの♡
ここまでやるかっつーくらいイロイロなステージあるよね。
とにかくクラッシュ好き
個人的には大岩ゴロゴロとかイノシシとか暗闇ドッキリとか好き
今、やっとラスボスだよ
かなり辛めだけどがんばれば何とかなる!
手前に進むっていうのもおもしろいよ
セーブキツイのがちょっとシンドイけどねー
バンディクーの設定って仮面ライダーだよねー
とうっ
生意気ニャー
つーことで私は今ハマってます。

SEGA NINTENDO

メーカー直撃インタビュー

ゲームはおもしろいのか？ メーカーはこう考えている

最近ゲームがつまらない。面白いゲームが少なくなった。こういった声についてハードメーカーはどう考えているのか、そして面白いゲームとは？ その意見を聞いてみた。

「送り出す側はどう考えているのか」

今のゲームはつまらないという意見について、ハードメーカーはどのように考えているのだろうか。今回、株式会社セガ・エンタープライゼスと任天堂株式会社にお話を伺うことができた。

株式会社セガ・エンタープライゼスからは、国内コンシューマ事業本部CSプロモーション部パブリシティチーム、チームマネージャーの竹崎忠氏、コンシューマソフト研究開発部開発推進部パブリシティチーム、チーフの菊地博人氏のお二人にお話頂いた。

セガ・エンタープライゼス

編集部（以下編）：ゲームの現状について、先行き不安であるとか、はっきりと危機であると指摘する声もありますが、こういった意見についてどうお考えですか。

竹崎氏（以下竹）：危機的状況かどうかといえば危機的状況ではないと思います。この年末、サターンもN64もプレイステーションも順調に売れています。市場の動向的に見ると、ゲームってこれまでどーんと成長してきたじゃないですか。その成長のカーブがずっと続くのかというと、さすがにその辺は緩やかになってきているかもしれない。でも市場規模自体はそんなに大きく変わっていないんです。じゃあどう変わっているのかというと、今までは何となくゲームって面白そうと思ってたんだけど、ちょっと外に出ていた人、そういったライトユーザー層の人たちが輪の中に入ってきている。その一方でずっとゲームが好きだった人たちがちょっとゲームに飽きてきているという状況はあるのかもしれない。そういった二つの状況が相殺されて最終的なバランスは保たれているんじゃないでしょうか。

菊地氏（以下菊）：市場的な問題については同じような認識です。開発の立場から、ライトユーザーの取り込みといった問題を考えると、ジャンルの垣根みたいなものを取り払いながら新しいジャンルの開拓をしていく。そういったことを続けていれば新規ユーザーの取り込みにもつながるだろうし、今のユーザーも満足させられる。その辺が今後の課題だと思っています。

竹：開発している側には閉塞してるとかそういった感じはないですよね。

菊：ないですよ。アイディアがもうでないっていうこともないし。



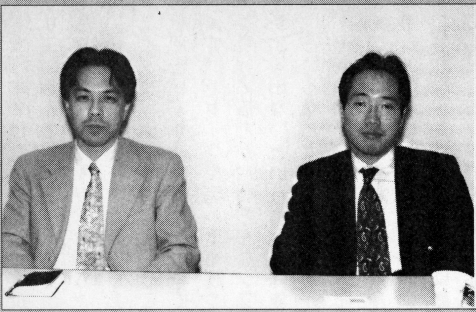
子供のゲーム離れは進んでいるのか

編：ゲームから子供が離れているのではないかといった指摘に関してはどのように思われますか。

竹：イベントとかで小学生と話をしたりするんですけど、彼らはけっしてゲームが嫌いになっている訳じゃない。「ＫＯＦ'96最高だよね」とかいってゲームをやってる訳ですよ。僕らの時っていうのは、本当になんにもなかった時にファミコンが出てきたからみんなファミコン、ファミコンってゲームを遊んだ。要はルービックキューブとかプールバーが流行ったりしたのと一緒ですね。ゲームの場合、それがなくならずに生活に定着した訳です。定着した結果、32ビット、64ビットという次の段階へ移っていっている。16ビットの頃なんか、僕たちが一般誌回っても相手にしてもらえなかったんですよ。それが今では普通の雑誌にゲームの記事が出ても何もおかしくなくなった。芸能人が家でゲームやってますっていっても恥ずかしくないじゃないですか。一般家庭にゲーム機があるのは今や当然という状況でもありますし。そういった状況だから子供たちにしても、昔のように、ゲームが出た、それにすぐ飛びつく、ではなくて、ハードは欲しいんだけど、値段も高いし、他にもあるからそのハードをすぐに買わないといけないという訳じゃないんです。そういったところなのではないかと思います。まあ、大ブームになるようなゲームが出てきていないというのは本当かもしれないけれど、でもテトリンが流行ったりする訳ですからね。

菊：ゲームも遊びの1アイテムというところで定着したというのが現状なんでしょうね。正月に6年生の姪っ子に聞いてみたら、セガサターンとプレイステーションの違いは分からないけど、みんなでゲームの話はするし、ゲームもやるよっていってる。それに形は違うけどテトリンとかたまごっちとかっていうのありますしね。

竹：今はテレビの前に座ってコントローラー握ってゲームするという形だけじゃない訳ですよ。テトリンみたいなものもあれば、ネットワーク使って遊ぶとか、そういった形でゲームというものの形がすごく広がっていっている方向にあると思うんです。

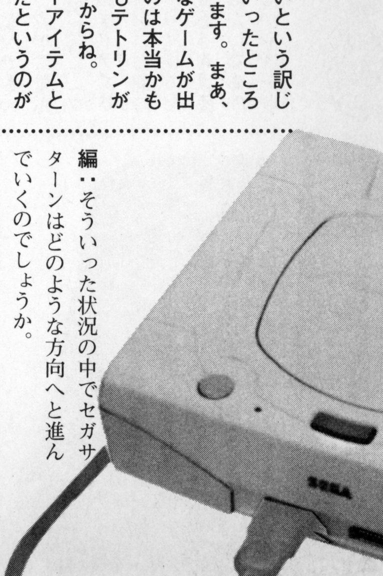


写真左　株式会社セガ・エンタープライゼスCSプロモーション部パブリシティチームマネージャー　竹崎忠氏
写真右　同社コンシューマソフト研究開発部開発推進部パブリシティチームチーフ　菊地博人氏

セガサターンは今後どう進むのか

編：そういった状況の中でセガサターンはどのような方向へと進んでいくのでしょうか。

竹：年末年始いろいろと考えたんですけど、台数で負けちゃいけないとか、ラインナップを揃えなくちゃいけないとか、そういったところにとらわれすぎた感があるんです。どこがどうしたとか、あれがこうなったとか。そういったゲーム業界の話題って、どんな雑誌にもあったりする。でも最初ゲームやった頃ってそんなこと関係なくって、本当にゲームが面白いから遊んでいたと思うんです。当然ハードメーカーであるセガとして、他のメーカーに負けちゃいけない。サードパーティーへの取り組みで負けちゃいけない。ハード台数ももっと伸ばさなくちゃいけない。そこは放棄できないんだけれども、それを前面に押し出してしまうと



遊ぶ側の人までそちらに気がいってしまうのではないかとすごく反省しているんです。ゲームっておもちゃじゃないですか。おもちゃっていう娯楽商品だから面白くあることがまず大切なんだということを意識してやりたいなと思っています。サターンに関しても勝ってる負けてるとか、いろんなソフトが出る出ないという噂とか昨年はいろいろなことがありましたけど、それは結局、競争環境が生んだものなんです。当然競争は競争であるんですけれど、それ以前に**今年はサターン持っている人に喜んでもらえる1年でありたいなって思うんです。結構遊べるソフトがあってこの1年面白かったねといえるようにしたいなって思ってるんです。**

菊：開発サイドからいうと、僕ら自身、見てハッとするソフトを今作ってるんです。すごいねっていうソフトもやっぱりありますし。アイディアは十分にありますので、別に悲観はしてないんです。もっと面白いゲームをこれからも開発していきたいと思っています。

任天堂

N64に関して任天堂はかたくなに少数精鋭主義をとり続けている。その理由は一昨年おこなわれた初心会での任天堂、山内社長の挨拶にはっきりと明らかにされている。それはゲーム業界の現状に対するはっきりとした危機感だ。

ゲームの危機的状況は変わっていない

任天堂株式会社、取締役広報室室長、今西紘史氏に聞く。ゲームの現状とは、そして任天堂の考えるゲームの面白さとは何なのか。

今西氏：ゲームの現状についての認識は変わりません。ゲームの創り手側での行き詰まり感に始まり、それに敏感に反応するユーザーのゲーム離れ、市場のシュリンク（縮む、後退する）等は一部表面化しているものもありますが、水面下で進行していると思います。このままではテレビゲームはだめになる（なくなりはしないだろうが）。早くこの流れを変えて、ゲームの質的転換を図らないと存在を失うと考えてN64を提案しました。この年末（97年）頃にはその方向性が評価できる、かつ、されることになるでしょう。

N64はゲームをどう変えるのだろうか

「質的転換」はN64を語る上で非常に重要なキーワードだ。そしてN64では、今西氏のいう「ゲームの創り手での行き詰まり感」を解消する様々な試みが行われようとしている。ROMカセットに直接電話のモジュラーコードを接続するという、従来とは格段に容易な通信システム。ゲームの内容に応じてプレイヤーに「揺れ」を感じさせる振動パック。なかでも大きい意味を持つのは、97年に発売が予定されている「64DD」（ロクヨン・ディスク・ドライブ）である。「ゼルダの伝説64」と同時に発売される予定の64DDにより、書き込めるゲームという、従来のROMカセットやCD-ROMでは実現不可能な遊びを任天堂は提供する。また、マリーガルマネジメントに見られるような開発者支援の動きも、「創り手の行き詰まり感」を解消するための試みであるといえる。

ゲームから子供たちが離れていく

次に今西氏が挙げる「ユーザーのゲーム離れ」、それが最も顕著に表面化しているのが、任天堂のゲームがメインターゲットにしている低年齢層ユーザー、子供たちである。ファミコンで育った家庭用ゲーム第1世代の成長に伴い、ゲームを積極的に購買する層の年齢は上がった。ゲームの売り上げのラインナップ上位を占めるタイトルに、高い年齢層をターゲット



©NINTENDO

にした作品が増えてきていることはこれに敏感に反応した結果である。また、子供たちの間で人気が高い遊びが、TVゲームだけではなくなったという点もあるだろう。こういった子供たちのゲーム離れを促進しているもの。任天堂はそれを一体何だと考えているのだろうか。

今西氏：ゲームの質の問題だと思います。おもしろさ……心地良さが感じられないゲームが多すぎたり、同じパターンのゲームが氾濫していると思います。



任天堂株式会社
取締役　広報室室長　今西　紘史氏

心地よくない、似たものゲームの氾濫

「おもしろさ…心地よさ」を追求しようという姿勢。それは、N64の入力デバイス、3Dスティックを見ても明らかである。また年末に発売された「マリオカート64」も、「おもしろさ」、「心地よさ」を見事に追求しているゲームであるといえる。

また「同じパターンのゲームの氾濫」という指摘もある意味その通りだろう。「同じパターン」。それはつまり「売れた」ゲームということだ。特に市場に発表されるゲームの本数がますます増加の一途をたどっている今、少しでも「売れる」可能性を持った商品を作りたいというのは、多くのソフトメーカーの切望するところだろう。そしてゲームはますます似通っていく。

またそうした状況は、大量の宣伝に支えられたゲームが、その内容に関わらず、「名前を知っている」「聞いたことがある」という理由だけで売れていくという状況をも生みだしている。

ゲームの存在を危うくしないために

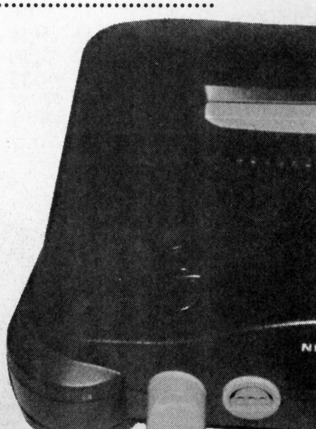
そして、それ故のN64の「少数精鋭主義」なのだろう。発表されるゲームの本数が多くなるからこそ、ますますゲームの質が問われなくてはならない。なぜならその質如何によっては、ユーザーがゲーム自体に魅力を感じなくなる。ひいては今西氏もいうように、ゲーム自体の「存在を危うく」しかねない。

だが、事態は任天堂の言葉とは逆に進んでいこうとしている。ある意味逆風の吹きすさぶ中、任天堂は今後もその理想を掲げ続けることができるのだろうか。今西氏は語る。

今西氏：当社は初めからソフトの品質の維持にできるかぎり努力していますし、もちろん今後もそれは変わりません。特にN64においては敢えて少数精鋭主義といって（他にいい表現がない）、それをより鮮明にしようとしております。

ゲームに対するメーカーの認識は各社様々であり、またそのゲームに対するスタイルも各々異なっている。本当に面白いゲームを生み出すのは一体どのスタイルなのか。それは今後、徐々に明らかになっていくはずである。

（取材・構成／古庄）



「バーチャコップ2」
「電脳戦機バーチャロン」
「ソウルエッジ」

大物移植タイトルに見るその現状と在り方

続々と発表されるアーケードからの移植ソフトたち。移植ソフトの現状、そして理想的な姿とは？

アーケードからの移植ソフトは多くのユーザーにとって非常に魅力的な存在だ。32ビット機になったことで、高い移植度を誇るタイトルが次々と発売されている。

特にセガサターンは発売当初から移植タイトルが大きな売りとなっており、昨年11月に「バーチャコップ2」「電脳戦機バーチャロン」と、大物移植タイトルが相次いで発売された。両作品ともアーケード市場においてロングランヒットを記録し、そのコンシューマ化は年末商戦の大きな目玉であったはずだ。

遜色ない仕上がり「バーチャコップ2」

移植作として評価が高かったSS版「バーチャコップ」を手がけたスタッフが、引き続き「2」の移植を行っている。それだけに、「2」の移植には手慣れた感じが表れていた

「バーチャコップ2」の最大の特徴は、パワーアップした演出面である。カーチェイスなど迫力ある演出のために、画面の拡大縮小や速いスクロールなどが随所に登場するが、そういったシーンでもスムーズにサイトが表示され、不快感なく射撃にいそしむことができた。

このSS版「2」は、アーケードでの感覚そのままにプレイできるだけでなく、家庭用モニターで遊ぶことを考慮して敵に弾が当たりやすくなるよう調整できる等、家庭用ならではの豊富なオプションモードが付いている。そういった総合的な面で、SS版「バーチャコップ2」はレベルの高い移植タイトルとなっているだろう。

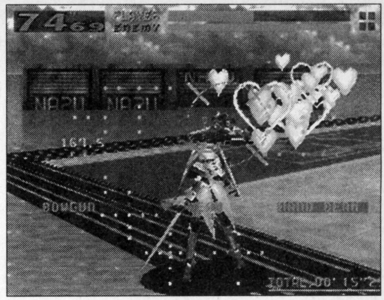
移植ソフトとして厳しい「電脳戦機バーチャロン」

ではSS版「バーチャロン」はどうだろうか。アーケードの「バーチャロン」は、モデル2基板を2枚使用しての対戦プレイを行っており、それをサターン1台で対戦プレイまで実現させるのはなかなか難しいのではと当初から危ぶまれていた。

実際のSS版「バーチャロン」は、処理速度が1／60秒コマから1／30秒コマに落ちたということで、アーケード版のスピーディな闘いによる魅力が大部分失われている。キャラ同士が遠い銃撃戦の場合はまだいいとして、接近戦になったとたんに処理が重くなり、近接攻撃を出した瞬間に画面が一時停止してしまったりする。そのため、接近戦がメインとなるアファームドといったキャラをプレイするのはちょっと厳しいものがある。他にも、爆風が半透明でないため奥の敵がみえなかったり、全体的にグラフィックが粗いため、とにかく画面がゴチャゴチャして見づらいのだ。

こういった不満点は、対戦プレイをすることでより浮き彫りとなる。画面分割による対戦ということも手伝って、対戦プレイを行う

バーチャコップ2 [STG]	メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月22日
ソウルエッジ [格闘ACG]	メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月20日 ©（株）ナムコ



通信ケーブル対戦が欲しかった「バーチャロン」。

にはかなり辛い状況なのである。
　SS版「バーチャロン」には、確かにアーケード版のレスポンスになんとか近づけようとした努力の跡が見て取れる。だが、完全移植とは言えず、オリジナル作品と見れば優れているが、正直、SS版はアーケード版とは別物という印象は拭えなかった。

移植ソフトの一つの理想形「ソウルエッジ」

　一方、ほぼ同時期に発売されたプレイステーションの移植タイトルとして、ナムコの「ソウルエッジ」がある。この「ソウルエッジ」は、ゲームシステムがいまいち分かりづらく、全体的に地味な印象で、後にバランス調整が施された「バージョンII」が発売されたものの、アーケード市場ではいまいち振るわなかったタイトルである。
　そしてPS版「ソウルエッジ」は、「バージョンII」に完全対応の上、オリジナルモードとして各キャラが最強の剣を求めて世界中を旅する「エッジマスターモード」が追加されている。
　肝心のゲーム感覚は、非常にキャラの動きが滑らかで、キーレスポンスも良好だ。少々もたつき感があったアーケード版よりも良い出来なのでは、と思わせるぐらいである。ゲーム中、処理落ちすることは皆無で、目立ったポリゴン欠けもない。PS版をやっていると、アーケード版をやりこんでいたのが馬鹿らしく思えるほどだ。
　また、アーケードモードで遊ぶだけでなく、エッジマスターモードで武器を集める楽しさ。さらに、集めた武器を装備して新たな気持ちで闘うこともできる。まさに一粒で三度おいしい作りになっているのだ。完全移植した上でさらに家庭用ならではの楽しみを追加する。これぞ移植タイトルの優等生と言えるだろう。

移植前提に作るかアーケード最優先か

　「鉄拳2」「ソウルエッジ」というナムコ作品の他にも、カプコンの「スターグラディエイター」やタイトーの「サイキックフォース」「レイストーム」といった出来の良い移植タイトルが相次いでPSで発表されている。
　これらの作品の移植度が高いのは、元のアーケード版がPS互換基板にて作られているからに他ならない。移植することを前提にまずアーケード版を発売し、コンシューマにスムーズかつ忠実に移植、さらにコンシューマならではの機能をプラスする。こうした流れがPS上で確立されつつあるだろう。
　一方、セガのアーケード作品を見てみると、最先端の技術を惜しみなく費やし、とにかくクオリティ重視でソフト開発を行っている。そういった妥協を許さぬ姿勢が、セガAMチームのプライドであり信念であるだろう。しかし、アーケード作品を移植するとなった時、そのクオリティが高ければ高いほど移植作業が困難となり、結果的にアーケードとコンシューマとの間で大きな格差がついてしまったように見える。
　今後サターンには、超大物「バーチャファイター3」を初め、「ラストブロンクス」「マンクスTT」「スカイターゲット」という移植タイトルが予定されている。これらの移植の出来が気になるところだ。（編集部）



家庭用独自の楽しみがある「ソウルエッジ」。

電脳戦機バーチャロン [STG]	メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月29日

バグ問題
バグはなぜ発生してしまうのか。

最近になって再び取り沙汰されるようになったバグ問題。バグが出てしまう背景には何が潜んでいるのだろうか。

ゲームの歴史はバグの歴史でもある

バグ。それはコンピュータゲームに必ずつきまとう、ゲーム進行に影響を与えるプログラムミスのことだ。制作者側が完璧を期しても、バグを完全に取りきるのは難しい。とくに、広大なマップのRPGや多数のパラメータが存在するシミュレーションなどは、バグが見つけにくい。そうでなくても最近のゲームのプログラムは複雑で、すべてのバグを取り去るには人と時間が必要なのである。

'78年に発売され今日のゲーム業界の礎となった「スペースインベーダー」でも、敵エイリアンの残像が残ってしまう「レインボー現象」、最下段の敵が放った弾に当たっても死なない「ナゴヤ撃ち」といったバグが存在した。

そして、'83年に発売されたファミコンが国民的なブームとなる。それ以後、ユーザーの間でバグに関する話題がしばしば取り沙汰させるようになった。有名なところでは、「ドラクエⅢ」のアイテム増やし、「真・女神転生」のラスボスでのフリーズ、「聖剣伝説2」のボス戦後のフリーズ等々。

バグはミスであり、本来は敬遠されるべきことである。しかし、ゲームを有利に進行することが出来るバグは、「裏技」として歓迎されている部分もある。ファミコンブーム時代から今日に至るまで、ゲーム雑誌が賞金などをつけてバグをユーザーから募集しているようなこともあって、ゲームを攻略するよりも、バグ・裏技探しに走るプレイスタイルもユーザーの間で行われるようになった。

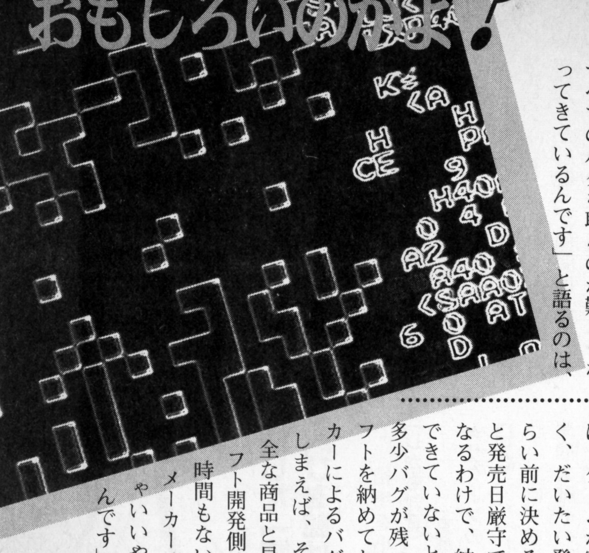
そうしたプレイスタイルの弊害によって、多くのバグが発覚し、ゲーム本来の面白さを著しく喪失させる結果となったものもある。例えば、レースゲーム「ウイニングラン」で壁にぶつかることで自車のスピードが上がり、より速く走れるようになる。そうした行為を防ぐために、メーカー側は自車がぶつかった時にスピードを落とすようにするなどといった対策を考えて開発することとなった。

また、「ストリートファイターⅡ」のキャンセル技のように、本来バグであるはずの現象が、逆にゲーム性を深め、今ではそれがあって当然となってしまった例がある。しかし、こういった怪我の功名的なバグは希である。

バグが出やすい現在のゲーム開発環境

では、昨今のバグ事情はどうなのだろうか。

プレイステーション並びにセガサターンで新たなバグ問題が持ち上がっている。長時間プレイによってハード本体が熱を持ち、ゲームがとまってしまう熱暴走。CD



ロムのデータ焼き付け不良。サターンの「エネミー・ゼロ」で多数報告され話題となった、ピックアップレンズの汚れによる読み込み不良など。PSやSSでは、こういったハードバグが目立つ。

「CDロムになって容量が大幅に増えたのは良いんですけど、プログラムの量が増えた分、バグが発生する可能性も増えた訳です。容量が多い上に、ポリゴンなど複雑な処理があるため、正直に言ってすべてのバグを取るのが難しくなってきているんです」と語るのは、PSとSSでゲーム開発を行っているゲームプロデューサーF氏。

旧ハードと現行ハードでのバグチェックの差を雑誌にたとえるならば、以前は百ページのマンガ本だったのが、今では千ページの文芸誌をチェックするようなものだという。

また、「納期優先主義による制作期間短縮が、多くのバグを残す原因になっている」と同氏は指摘する。「ゲームの発売日というのは、ゲームが完成してからではなく、だいたい発売予定日の半年ぐらい前に決めるんです。そうなると発売日厳守ですべて動くことになるわけで、納期までにゲームができていないといけない。そこで、多少バグが残っていても黙ってソフトを納めてしまう。ハードメーカーによるバグチェックを通ってしまえば、それはバグのない完全な商品と見なされるので、ソフト開発側は『バグがあるけど、時間もないことだし、ハードメーカーチェックでバレなきゃいいや』と考えてしまうんです」

このようにして、一部の良識のないメーカーのバグ入りソフトが市場に出回り、ユーザーの手に渡ることが現実にある。バグに気づかなかったのならばまだしも、知っていて知らぬふりをするのは、企業としてのモラルが欠如していると言われても仕方ないだろう。

バグのあるソフトは不良品であるという認識を

実際、多くのユーザーから「バグが出た時のメーカーの対処が悪い」と訴えにも似た声が寄せられた。ユーザーの体験談をいくつか挙げてみると……

「いろいろな部署をたらいまわしにされたあげく、いつのまにか電話を切られていた」

「『この話はなかったことに』とテレカと粗品が送られて来た」

「『これはバグではない。正式な仕様だ』の一点張りで、話にならなかった」

「『買った時のレシートと製品を送ってください』と言われ、レシートがない場合はどうするのか聞いたら、『じゃあ無理です』との答え。もちろん取り替えてもらえなかった」

……といった具合だ。ゲームソフトにはリコール制（製造者が欠陥商品を無料で回収すること）がなく、バグソフトの回収・交換などはメーカーの自主性に頼るしかない。

「CDロムのソフトは重版がすぐ出来ることを利用して、初回にバグが見つかったソフトをすぐに直し、二次出荷目から正常に動くソフトとして出すようなこともある」（前出F氏）

しかし、バグの直ったバージョンが出回ったの知ることも、バグが直っているものか否かを判断することもユーザーにはできない。結局ユーザーは、メーカーの良心に頼るしかないのである。

メーカーもユーザーも、なんとなくバグを容認してはいるが、バグ入りソフトは間違いなく不良品である。これだけ不良品の存在を許している業界も珍しい。メーカーには、きちんと問題意識を持って不良品が出ないよう努めてもらいたいところだ。

（編集部）

読者のバグ体験！

12号のアンケートハガキで募集した「読者によるバグ体験」を一挙公開！
善良なユーザーたちの悲痛な叫びを聞け！

★「**タクティクスオウガ**」でトレーニングの時、何回か味方を攻撃してしまったらバグの嵐になりました。（愛知県　財間容子）

★SFC「**スターオーシャン**」の『プライベートアクション』で、町に入ったら散った仲間は二度と帰ってこなかった。画面上では帰ってきたんだけど、ステータス画面は一人、戦闘も一人。寂しいのでリセットした。（東京都　ヨシュア）

★スーパーファミコンはカセットの差し込み方によってよくバグる。「**F-ZERO**」でコース上の道すべてがダメージゾーンになったりしたよ。（千葉県　タイファイター）

★SFC「**第4次スーパーロボット大戦**」でレベル99まで上げるとステータス画面がグチャグチャになった。（大阪府　ポチョムキン）

★「**サムライスピリッツ天草降臨**」で、相手を小斬り一発で倒した（しかも対戦）。（京都府　クインテット命）

★サターンの「**電脳戦機バーチャロン**」でリプレイが急に止まって、ついでにパワーメモリーの我が2年間の戦いの記録がすべて消えました。（滋賀県　よろずや）

★俺の純正パワーメモリーの残り容量はなぜか**67108347**もある。（新潟県　ブラックサン）

★新品のパワーメモリーに**訳の分からないデータ**が入っていたことがありました。（大阪府　MD小夜曲）

★サターン「**ファイティングバイパーズ**」で対戦中に画面が緑色になって動かなくなった。（熊本県　中村征太郎）

★サターン版「**バーチャファイター2**」で、リングアウト負けしたキャラが勝者と同じポーズをとるという裏技を試していたところ、敗者のジェフリーが竜巻の如く回転を始め、止まった時には彼の片足だけが…。（広島県　やつれたすがた）

★「**FFⅣ**」で『次元がゆがむ！』のセリフとともに本当に世界が止まった。（北海道　悪茶空奈）

★SFC「**聖剣伝説2**」でボスを倒した後、先に進めなくなったことが何度かあった。（愛知県　タコ仙人）

★SFC「**聖剣伝説2**」で、ボスの爆発シーンの時に何かのボタンを押していたところ、先に進めなくなってしまいました。しかも状況が状況だけに、2度3度とひっかかってしまい、もうゲームどころではなくなってしまいました。あれはヒドかったなぁ。（北海道　黒猫ジジ）

★「**聖剣伝説2**」の例のバグ。ハマってどうしようもないと思った時、ビデオラックめがけてコントローラーをぶつけてしまった。自分って意外に短気なんだなと思った。（大阪府　平新一）

★「**聖剣伝説2**」仲間が勝手にウロチョロしてどっかいって、背景にひっかかって帰ってこない。あれってすでにバグなんじゃねーの？（北海道　スガイビル1号2号）

★**テレネットの野球ゲーム**で、阪神の選手全員が平田になった。（府中市　田村一裕）

★SFC「**摩訶摩訶**」せっかくレベル上げて魔法を使おうとするとなぜか使えない（会社に問い合わせると『仕様です』と言われた）。（奈良県　BELもなか）

★「**摩訶摩訶**」で守備力230が23になるのは辛い。（山形県　RAZ）

★「**摩訶摩訶**」エンディングで上へスクロールしたスタッフロールがまた下から出てきて二重三重表示になった。（東京都　主婦道ブレード）

★泊まった友人宅で、その**友人の母親のハブラシ**で歯をみがいてしまった時には流石にバグりそうになりました。（大阪府　あきろと）

バグ報告が多かったソフトベスト5！

一位	聖剣伝説2
二位	ドラゴンクエストシリーズ
三位	女神転生シリーズ
四位	ファイナルファンタジーシリーズ
五位	摩訶摩訶

★**「真・女神転生デビルサマナー」**をプレイ中、ある日突然「たにがわじろう」というもう一人の主人公（？）が出現。しかも合体で造魔がレベル１３１０８で造れてしまう。でも、あまりのレベルの高さにどう頑張っても仲魔にならない。（栃木県　ＬＵＮＡ）

★**「ダンジョンマスター」**（ＳＦＣ）で、いくつか持っていたフラスコのうちの一つが、他のフラスコに水や薬を入れると一緒に一杯になり、同様にして空っぽになることがありました。そのうえ捨てようとすると画面がストップし、リセットせざるを得ず、苦労をしました。（埼玉県　酒井美香）

★ＦＣ**「ギャラガ」**で無敵になったことがある。その時は１００面までやって疲れて止めた。面数の記号が１００面まで用意されている（色違いだけど）のにびっくりした。カセットの接触不良が生んだ一期一会の奇跡だった。（埼玉県　若松朋久）

★ゲームのバグではないのですが、私は女性でありながら**「ときメモ」**にハマり、最近自分が壊れてきた様な気がします。（栃木県　インドラー）

★**「真・女神転生Ⅱ」**パッケージの中にそのバグの注意書きが入っていたにもかかわらずルシファーとの戦いでやらざるを得ない状況に追い込まれ、注意書き通りにすべてがフリーズした。（東京都　シュウ）

★**「餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ」**（ＳＦＣ）なぜか右側にいるキャラが透明人間になった。それでも技を出せるしダメージも受ける。エンディングの表彰台には誰もいなかった…。（思わずビデオに撮った！）（埼玉県　左真紀）

★ＳＦＣ**「アトラス」**をプレイしていて、地球儀が完成目前の旅（エンディング間近）で、提督が帰ってきた瞬間に『バッテリーバックアップが破壊されました』という文字が流れ、帰らぬゲームになってしまいました。（静岡県　開発健吾）

★ＳＦＣ初期に**「ボンバザル」**ってパズルゲームがあって、買うこと自体私がバグっていたんですが、当時ソフトが全然なくて仕方なく買いました。中に紙が入ってて確か『このソフトには、どうしても解けない面があります。その面数を書いて送るとプレゼント』こんな感じのことが記してあって、ひどすぎ。ついでに先の面のパスワードも印刷されていた。ひどすぎ。（神奈川県　ミズケン）

★ＦＣ版**「アーガス」**で、本体の接続端子のところをハサミの先でガチャガチャやったら『無敵』になった（**「六三四の剣」**でも可）（兵庫県　なし）

★昔はやったゲームウォッチの**「ドンキーコングジュニア」**で、電池の接続部分にうまく力を加えると、キャラが二人に増えたり、木の実が落ちたままになって何もしなくても点が上がったりして面白かった。（東京都　北川広美）

★**「ファイアーエムブレム」**（ＦＣ版）にて。６時間かけて闘技場でレベルを上げまくり、『よし、あとは面クリアするだけだ』と思った途端、『ミ〜〜〜〜』と猫が突進してきた。気がついたらリセット押されていてデータがクリアされていた。（埼玉県　永沼純也）

★**「スーパーマリオ」**で６−４をクリアしたあと、なぜか９−１に行った時は興奮して襖を破って親に殴られた。（神奈川県　秋見風水）

★ＦＣ**「影の伝説」**で、主人公キャラが上半身と下半身がズレた状態になって気色悪かった（夢にまで出てきた）。（千葉県　落ち武者大作）

★**「エネミーゼロ」**パソ通などでも話題になってましたが、ドアに入ろうとしただけでフリーズ。振り向いただけでフリーズ。スイッチ入れたらフリーズ。エネルギーポイントがどんどん減ってロードできなくなった。ゲームにならない。『見えない敵』はバグだった!?（富山県　ローラ大作戦）

★ウチの**じいさん**死ぬ前にはかなりバグってた。（静岡県　岡本晋）



ハイスペック戦争の陰で…
ミニゲームブームはゲームに何を問いかけるのか

'96年のゲーム界の隠れた大事件。ミニゲームブーム。一般層を多く取り込んで起きたこの流行の持つ意味とは。

広い層に受け入れられたミニゲーム

ケータイやらピッチ（PHS）やらポケベルやら。街角で電子音を聞くことが本当に多くなった。だが、最近一番良く聞く電子音は実はミニゲームの音だったりする。

液晶ディスプレイで手の平サイズ。そこで遊べるのは、テトリスと、ちょっとアレンジが加えられたテトリスもどき。これがミニゲームの一般的な形だ。この流行を受けて、格闘やらレースやら様々なジャンルのミニゲームが発売されたが、柳の下にそんなに沢山のどじょうはいる訳がなく、実際に遊んでいる人はあまり見かけない。

ちょっと大人の世界の話をすれば、このテトリスタイプのミニゲームを発売した会社が、テトリスの権利を持つ数社に訴えられている。このゲームが流行り始めた頃から、いったい権利関係はどうなってるんだと思っていたが、やっぱりねという感じである。ブームがとうに去ったテトリスにまだこんな大きな金脈が眠っていたのだから、権利を持っている会社にしてみれば悔しい話だろう。

でもそれは、このミニゲームの流行が、大人の理屈やマーケティングなんてものとは全く無縁なところから生まれてきたことを証明しているのかもしれない。

ミニゲームを目にする機会の一番多い場所、電車に乗る。見ると、ミニゲームを遊ぶ人の年齢層はかなり広がっている。サラリーマン、40代後半という男性が、席に座ると同時にミニゲームを始めた。早速話を聞いてみる。



ポケットに入るサイズはその人気を支える大きな要素だ。

「子供が遊んでいるのを借りたら面白くってね」

ちなみにこの男性、TVゲームに関しては「昔マリオをちょっと触ったことがあるくらい」というゲーム無関心層だった。

次に聞いたのは、ミニゲームに一番最初に飛びついた若い女の子たち。

「なんでっていわれても困るよね」

「面白いから。他にいいようがないよ」

と、都内の女子高に通うKさん（17才）とYさん（17才）は言う。彼女たちはゲームに関して積極的



ではないが消極的でもない。あればも遊ぶけど、なくても平気といったところだ。ちなみの彼女たちが挙げた今一番好きなゲームは「パラッパラッパー」。友だちの家で遊んで面白かったからだという。

「たまごっち」の大流行。その意味

そして彼女たちがミニゲーム以上に注目しているのが「たまごっち」だ。

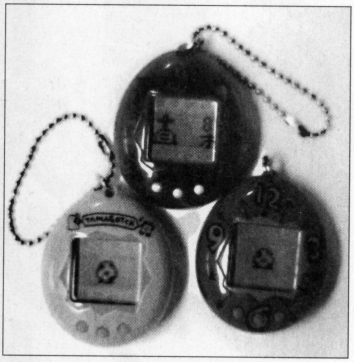
「たまごっち」はバンダイが発売した玩具である。たまごっち星の謎の生物、その名も「たまごっち」を手の平の中で飼うという単純明快なコンセプトを持つ、いわば携帯型デジタルペットである。

「初めて飼った子が死んだ時は3日くらいたまごっちを触れなかった」というJさん（女子高生16才）は、「いつでもどこでも呼ばれるところがなんかうれしい」という。

ごはん、お菓子をあげる、一緒に遊んであげる、フンの掃除をしてあげるなど、結構色々なことを飼い主はできる。だがそれもボタンを押すだけなので、実際にはそれほど複雑なことをしているという印象はない。

液晶ディスプレイの中の「たまごっち」は、お腹が減ったり遊んで欲しかったりすると、時と場所を選ばず、鳴く。電車の中、映画館の中、ご主人様がどんなところにいようがおかまいなしである。

「授業中に鳴らしちゃった子がいて、危うく持ち物検査が始まるところだった」というのは前出のJさん。それからというもの、授業中はみな音を消しているのだが、かえって「たまごっち」が気になってしょうがなくなってしまったそうだ。「フンをしちゃっても音が鳴らないと分からないから、いつも出して見てるよ」


「たまごっち」だけに卵形。デザインは複数用意されている。

彼女たちは「たまごっち」について、それがまるで本物のペットや友だちのように語る。ポケベルでメッセージを送り合うだけの「ベルとも」という友だちの形もあるように、デジタルを媒介にしたコミュニケーションに彼女たちは違和感を感じないのだ。

今のゲームが忘れているのは何だ

こういったミニゲームやたまごっちは、ゲームに積極的ないわゆるマニアといった人々の受けが実はあまり良くない。

「今時ちゃちな液晶画面のゲームなんて遊ぶ気になんないよ」。これは秋葉原で聞いた意見だ。ポリゴンや美麗なCGを見慣れた目には、単色の液晶画面には何も感じるものがないのかもしれない。

だが実はこれが、TVゲームが知らず知らずに置いてきてしまったものなのではないだろうか。ミニゲームやたまごっちの持つインタラクティブ性の単純明快な楽しさ。そして手軽さ。かつてゲームもそういうものだった。ファミコンの普及台数1千万台以上という数もこれとは無縁ではないだろう。だがハードが変わりその能力が向上していくにつれゲームで表現できることが広がった。そしてゲームはより複雑に、そしてマニアックになっていく。

先鋭化したゲームが取りこぼした層を、ミニゲーム、そしてたまごっちは、しっかりと掴んだ。この現象についてのゲーム業界の評価はまちまちだ。単なるブームと捉える向きもあれば、ゲームにとっての一大事と捉える向きもある。

しかし彼ら、そして彼女らが示した面白さについての一つの基準は、これからのゲームが決して無視できないことのように思う。ゲームが先細りしないためにも。

プロフィール
堂島カンジ
（どうじま・かんじ）
1968年生まれ。さすらいのライター。くだらないもの、おバカなものを求めて東へ西へ。自分のたまごっちには「ゴッチ」と名をつける。現在10代目ゴッチがちょっと元気に活動中。夜型人間用たまごっちの発売をつよく望む、もうちょっとで30才。男子。

Race Game Review Special

レースゲーム主要5タイトルに見るその現状と多様性

良質なオリジナル・レースゲームの発売が続出している昨今。個性溢れる5タイトルを通して、レースゲームの現状を探る。

多様性を見せるレースゲームの現状

オリジナルの秀作レースゲームの発売が相次いだ96年の年末商戦。かつてシューティングやアクションといった花形ジャンルに押され、脇役的な存在に甘んじていた状況を知るユーザーにとって、現状はまばゆいばかりだ。

元々、レースゲームはハードの進化と共に次々と新しいゲーム性を取り入れ、進化してきたジャンルである。エレメカや見下ろし型ゲームの時代を経て、初めて3D視点を取り入れ大ヒットした「ポールポジション」（'82）。通信対戦という魅力を提示した「ファイナルラップ」（'87）。SFCモード7でタイムアタックの楽しさを教えてくれた「F-ZERO」（'90）。3Dポリゴン時代の実質的な幕開けとなった「バーチャレーシング」（'92）。以後「リッジレーサー」「デイトナUSA」（'93）の登場を経て、新世代機の普及にも貢献したレースゲームは、一躍人気ジャンルとしての立場を確立させていく。

そこでこの項では、昨年末に家庭用、業務用でリリースされた主要5タイトルを取り上げ、その作品性の違いを中心に批評してみた。取り上げたタイトルは「レイジレーサー」「WIPEOUT XL」「FORMULA1」「マリオカート64」「GTI-CLUB」である。その個性的で多様性に満ちた作品群を通して、レースゲームの今を考えてみたい。



Race Game Review 1

レイジレーサー

名門の果たした新たなる飛躍

「リッジ」の流れを汲む新タイトルが目指した挑戦は成功したか。

プレイ時間：15時間

家庭用ならではのゲーム性の変革

3Dポリゴン空間の中を、ドライバー視点で、ドリフトを駆使して駆け抜ける本格的なレースゲームとして、「リッジ」シリーズは高い人気を誇っている。その流れを汲む最新作「レイジレーサー」も、ユーザーの期待を裏切らない優れた作品となった。通信対戦機能を盛り込み、「リッジレーサー」の正統的な続編という感のあった「RRR」とは打って変わり、冠を「レイジ」と変えた今作は、一人遊びとしてのコンセプトを細部まで貫いたゲーム構成で、さらなる飛躍を遂げている。

4種類、7クラスのコースに出場して賞金を稼ぎながら、8台の個性的な車を購入したり、チューンナップを施したりしながら勝ち進んでいく。車の性能が上がるにつれて、体感速度が速まり、難易度が上昇していくのだが、一方でコースの理解も深まっていくため、自分の運転技術が徐々に上がっていく様を目の当たりにできる楽しさがある。レースゲーム初心者から、「リッジ」を遊び込んだ上級者まで、幅広いユーザーのニーズに応える優れた構成だ。



徐々に上手くなる自分の腕を感じながら走れ。

システム的には、坂道に合わせて適切なギア比を選択するという要素が加わり、マニュアル車の運転がより楽しくなった。それに伴いコースの高低差も激しくなり、よりメリハリが増している。また、無理にドリフトに固執せず、車の個性やレースクラスに合わせてグリップ走行も重視されており、コーナーの攻め方に幅が広がった。ギア比重視、チューンナップといった新しい遊びの要素と、これまでの「リッジ」のゲーム性が上手くブレンドされた、ゲームデザインの妙が感じられる。

また、家庭用ということで車体のカラーリング選択やチームロゴのエディットが可能になり、自分だけのオリジナルデザインができるなどの要素が加わった。デザインしたチームロゴが看板としてコース中に現れるなどの、ユーザーサービスも徹底している。こうした、既存のゲーム内容に手を加えたり、改良する楽しさは、コンシューマではなかなか見られなかった試みだが、新しい遊びの要素として可能性を見せており、レースゲームの代名詞とも言える「レイジ」に導入された意義は大きい。

また、明るく派手で透明感に溢れていた前2作のCGに比べて、凱旋門や石畳など、欧州を意識した、より重厚な色使いも今作の特徴だが、一方で夜間のレースなどでコーナーの先が見渡しにくくなることがないように、路面の左右に路側帯を示す白線が、よりはっきりと引かれるようになった。こうした細かい配慮が積み重なって名作が作り上げられていることに、改めて気づかされる。

シリーズ物としての安定感を保ちつつ、積極的に新しいゲーム性を取り入れて成功した「レイジレーサー」。その挑戦に敬意を表したい。

レイジレーサー [RCG]	メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月3日

WIPEOUT XL

独特の浮遊感。疾走する世界。

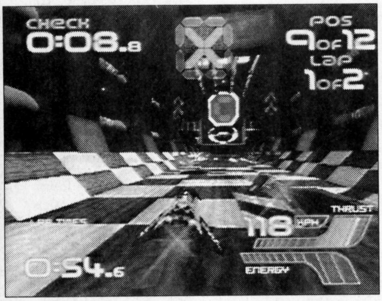
ビジュアル重視の作品性を支える、洋ゲーらしい技術力の高さが光る。

プレイ時間：15時間

独特の浮遊感をもたらす物とは何か

ビジュアルや音楽に「テクノ」という世界観を打ち出し、そのアート性が話題になると共に、反重力レースという題材を十二分に生かした独特の浮遊感、スピード感でカルト的な人気を集めた「WIPEOUT」。その続編である「WIPEOUT XL」は、前作の長所を生かしつつ、不満に感じられた点が改良された、日本人にも親しみやすい優れた海外レースゲームへと仕上がっている。制作は英国シグノシス社。

前作からの主な改良点を挙げると、コースマップの短縮と、特に序盤での難易度の低下により、よりとっつき易さが上がっている点。SEの追加により、コースの左右に接触した時に自分の失敗がより納得できるようになった点。ホーミングミサイル、オートパイロットなどの新しいアイテムの追加で、より戦略性に富んだレースが楽しめるようになった点などがあるだろうか。そのどれもが、ビジュアルや浮遊感は気持ち良いが、細部の作り込みが若干大ざっぱで、万人向けではないとも言われた前作の評価を、覆してあまりある内容になっている。レースゲームの中では一番と言われたスピード感は、「XL」でも健在だ。一方、コースによっては、トンネルの中などカーブの先が見通しにくく感じられる点もあるが、それが全体の評価を下げてしまうほどでもない。



テクノ、ハウス系ＢＧＭに統一された世界観の妙。

また、このシリーズの大きな特徴である浮遊感は、主に画面上で車体軸の位置が固定されておらず、左右のハンドル操作によって車体の位置が微妙に左右することと、背景のスクロールがスムーズに連動している点で表現されている。そのため、浮遊感を楽しむならドライバー視点よりも車体後方からの客観視点でプレイする方が満足度が高い。こうしたキャラクターの左右移動と画面のスクロールの連動により、気持ちよい移動感覚を生み出す演出は、「スターフォックス」「マリオ64」、またサッカーゲームでのボールの動きなどで取り入れられている程度で、レースゲームではまだまだ少ないのが現状だ。これは、国産レースゲームの多くがシミュレータ色を強め、ドライバー視点での演出に力を注ぐ一方で、忘れてきてしまった方向性ではないだろうか。また、「WIPEOUT」シリーズのもう一つの特徴である、レースゲームとシューティングゲームの融合も、「XL」に至りほぼ完成された感がある。だが、国産では「マリオカート」シリーズを始め、こうしたレースゲームは数えるほどしかなく、その意味でもこの作品はレースゲームの進化に多様性があることを指し示している。

このように、「XL」は単にビジュアルや演出に重きを置くだけでなく、ゲームシステムの深い練り込みにより作品としての完成度を高めた。この姿勢には、国産のレースゲームが学ぶべき点が多々あるように思う。

WIPEOUT XL
[RCG]

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年11月8日

Race Game Review 3

FORMULA1

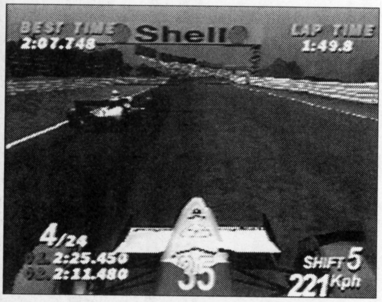
F1の風を感じる優れたシミュレーター

実際のコース解説書を片手に楽しめるリアルな作りが光る良作。

プレイ時間：10時間

海外PCゲームの流れを汲む大人向けの作品

遊びに対する文化的な土壌の違いからか、欧米ではコンシューマと共にPCの市場が確立しており、大人向けの優れたゲームが多数発売されている。レースゲームにおいても多数のメーカーがしのぎを削っているが、その多くはシミュレーター性が強く、細かなセッティングや運転技術などの知識を必要とする代わりに、相当に知的なレースが楽しめる。英国シグノシス社制作の「FORMULA1」も、こうした一連の海外レースゲームの一つとして位置づけられるソフトだ。FOCA公認のF1レースゲームとしては久々のリリースなだけに、ユーザーからの支持も高いと聞く。



現実の追体験の楽しさというシミュレータの本質がある。

このゲームの特徴は、一見リアルなビジュアルを楽しむライトなゲーム性にあるように見える。ステアリングとブレーキの補助をオンにし、AT車を選択して、レースの難易度を下げれば、多くのユーザーは完走や上位入賞が可能だろう。一方でスタンドや、サーキットの周囲に広がる風景までが再現されたレース場はリアル感に溢れているし、コースのアンジュレーションやR角、モニターを通して得られるスピード感は、フジテレビF1中継そのものである。シケインやヘアピンの手前ではきちんとギアを1速まで落として車が曲がってくれるし、オーバーテイクの感覚もまさにそれっぽい。難しい操作を必要とせずに、コンピュータの補助を用いて、実際のF1パイロットになった気分を楽しむ。気軽に空の散歩を楽しむ、フライトシミュレータにも通じる遊びの要素は、国産レースゲームに見られなかった方向性だ。

だが、全ての補助を切り、マニュアル操作に徹したとき、このゲームの本当の顔が現れる。実際のF1レース同様のシフトチェンジ、ブレーキングを行わなければすぐにスピン、コースアウト。コースに慣れるまでは、まず一周するだけでも難しい。「レースゲームの魅力はその疾走感にあり、プレイヤーにブレーキを踏ませるなど論外」等の国産レースゲームの常識をまったく気にしないこのゲームのリアル指向は、良い意味でマニアックだ。タコメータが装備されておらず、エンジン音を聞き分けながら、主に耳でシフトチェンジのタイミングを計る演出など、このゲームが初めてではないだろうか。アクセルワークも単純なオン、オフではなく、70%、30%といったアナログ操作が必要になるコーナーが多く、ネジコン、出来ればハンドルコントローラを使用して、実際のコースガイドを片手にゲームを楽しみたい。

F1好きのライトユーザーからF1シミュレーターファンまで、幅広い層に訴求するこのゲーム。だが、開発したシグノシス社としては、一般的な海外PCゲームの伝統に乗っ取ったまでだろう。むしろ、紹介者としてのSCEの功績を称えたい。

FORMULA1
［RCG］

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月13日

対戦が楽しい家庭用ゲームの王道

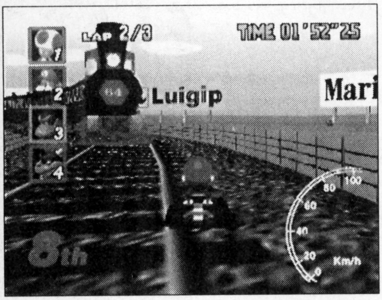
ハードとソフトの双方を見て研究開発された、N64代表作の一本。

プレイ時間：13時間

4人同時対戦により さらに楽しさが増加

誰にでも楽しめて、かつ奥が深い……任天堂製N64ソフトは、どれもこの困難な命題をクリアしているが、「マリオカート64」は、その中でも現段階での最高レベルの作品となっている。

ウリの対戦プレイは、SFC版同様アイテムを駆使したサバイバルレースで、4人対戦が可能になった分、より面白さが増している。一発逆転のチャンスを待って勝負にこだわっても良し。勝つだけでなく、相手を邪魔してブラック魔王的な喜びを満喫しても良し。風船割りのVSモードも相まって、遊びの幅はぐんと広がった。まさに勝った負けたの嬉しい悲鳴や、あそこでお前がああしたから的な感想戦が、今にもモニター越しに聞こえてきそうな作りだ。一方で、コースを転戦して総合チャンピオンを目指すGPモードでは、2人までしか同時に楽しめないものの、COMカーの人間くさい挙動がそれを補ってあまりある内容になっている。COMカーを含めて、まるで8人同時プレーを楽しんでいるような錯覚さえ覚えるほどだ。



線路の上だって走れる3Dレースゲームの妙。

操作系に関しては、3Dスティックによる微妙なステアリング操作に加え、昨今のリアル・ドリフト指向に逆行するかのように、ボタン一発の簡単ドリフトが継承された。これなど、友人宅で初めて遊ぶユーザーにも嬉しい作りだ。

その一方で「ミニターボ」という、ドリフト時の巧みなハンドルさばきで速度が上がるフィーチャーが加えられており、ドリフトに新しい遊びの要素が加わった。見た目に派手なドリフトも、タイムを悪化させる元凶として、上級者こそドリフトを最小限に押さえているきらいのある他のレースゲーム。その枠を軽やかに飛び越えたこのフィーチャーは、「このゲームを遊ぶ上で、ユーザーが楽しいと感じる部分は何か」を追求する、高い理想が感じられる。

当初から4人対戦を見越したハード設計。画面を4分割しても全く衰えない高い描画&CPUパワー。シークタイムを気にせず、てきぱきとゲームを楽しめるROMカセットの利便性。メモリーパックとマイパッドを持ち寄っての、友人宅での対戦プレイ等々。ソフトとハードの双方を見た上でのゲームの研究開発という姿勢が、見事に結実したタイトルだと言える。

それと同時に、正月に親戚一同が集まっての双六やトランプ大会といった、パーティゲームの楽しさの本質が込められているとは言えないだろうか。また、購入時からすぐに対戦プレイが楽しめるように、コントローラを同梱した上で、価格を据え置いて発売する同社の販売姿勢は、単にゲームプログラムを販売するのではなく、遊びの環境も含めてユーザーに提供するという、遊びに対する高いサービス精神が感じられる。純粋な作品評からは離れるが、こうしたユーザー本位の販売姿勢はなかなか見られないだけに、高く評価したい。

マリオカート64 [RCG]
メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥9,800／発売日：'96年12月14日

Race Game Review 5

GTI CLUB

近道探しが楽しい新しいゲーム性

市街地をくるくると駆けめぐる軽さが魅力。業務用の新しい方向性。

プレイ時間：50クレジット

3DCGを駆使した コミカルな軽さが魅力

多人数での通信対戦レースゲームは、アーケードでならではの魅力として多くのユーザーに楽しまれているが、3DCGを駆使したリアルなゲームが主流になる中で、コミカルな味わいの作品は少数派になっている。そんな中、市街地をくるくると駆けめぐる「GTI-CLUB」は、これまでのレースゲームとは異なった軽やかさが魅力の、忘れていた何かを思い出させてくれる良作だ。

舞台はフランス南部風の港町。その公道上を4（十1台）の小型車が走り抜ける。他のレースゲーム同様ほぼ決められたコースを周回する初級。一般車両に混じって、チェックポイントを抜けつつ近道を探して街中を走り抜ける上級。上級の逆走となる超上級。対戦時にのみ選択可能な鬼ごっこモードと、モードは4種類。中でも、上級以上のモードで、くるくると街中を駆けめぐるのが純粋に楽しい。カフェテラスに突っ込んで客が逃げまどったり、ガソリンスタンドがコースの一部になっていたり、



ＦＦ車＋サイドブレーキの組み合わせのうまさを感じたい。

脇道に入るといきなりバスと正面衝突しそうになったりと、ゲーム全体もどこかコミカルな演出に溢れている。だが、CGの質やデモ映像、ロゴなどのセンスは高く、大人びた洒落た印象さえ受けるのが嬉しい。

レース中、画面上に表示されるコースマップも、抜け道を選択する度に最適な道筋が表示されるため、参考にしやすい。また、運悪くタイムアップした時には、画面上に自分が辿った道のりが表示され、もう一度自分の運転を反芻できる楽しさがある。そのため、つい周回毎に違うコースを選んだり、街中をでたらめに走り回りたくなるほどだ。

筐体にはレースゲームでは初のフィーチャーとなるサイドブレーキが装備され、急ターンや鋭角コーナーに対応している。また、サイドブレーキを使用したドリフトは、これまでのアクセル&ブレーキによるドリフトとは異なった味わいを見せ、ストイックな走りにも十分その威力を発揮してくれる。コミカルな中に腰の強いシミュレータ性が秘められており、パーティゲーム的に盛り上がっても良く、順位にこだわっても良い、幅広い遊び方のできる作品である。業務用レースゲームの進化は、セガ、ナムコが切り開いてきた3Dレースゲームの方向性だけではないことを、「GTI-CLUB」は改めて示しているように思える。

「乗って、走る」というシンプルなゲーム性に、対戦を始めとした様々な遊びの要素や、3DCGによるリアル感などの魅力を加え、多様な進化を遂げているレースゲームの現状。今回取り上げた5作品以外にも、様々な切り口の作品が発売されている。今後もこの「シンプルさゆえの多様性」を忘れることなく、ジャンル全体の進化を願っている。

（編集部）

GTI-CLUB［RCG］

メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'96年



飯田和敏×伊藤ガビン Special 対談

実験作を作り続ける
彼らはゲームの未来に
何を思う !?

これからのゲームはどうなんだ!?



「パラッパラッパー」はかなり衝撃的だった

編：では、お2人のゲームに係わったきっかけなどからお聞かせねがえれば…。

飯田：僕がゲーム業界に入ったのは、ガビンさんのコラムを読んだからなんですよ。子供の頃からゲームをやっていたんだけど、普通にやってただけで、別にゲーム業界に入ろうとは思ってなかった。でもある日、「美術手帳」を読んでいたら、「シムアース」と「アトラス」をガビンさんが紹介していて。確か「ゲームもとんでもないことになってる」みたいな内容でしたよね。ちょうどガイア理論とかが流行していた頃で、そういうものをゲームに取り入れていて面白そうだなぁと思って、パソコンを急に買ったり、ゲームを意識し始めたんですよ。

編：それでアートディンクへ入ると決めたんですね。

飯田：そうそう。だからそのあと自分で「アトラス」もやったし。ゲームも結構可能性があるんだなと思って。そういう経緯があるから、ガビンさんは僕の父ですね（笑）。

編：お二人とも作られた作品が良いですよね。

伊藤：え？ 僕には「風水先生」という失敗作がありますし、「パラッパラッパー」に関しては、あれは本質的にプロデューサーの松浦さんのゲームですよ。僕は勝手なこと言ってただけで。

飯田：でも「パラッパラッパー」は衝撃だったんですよ。それはね、僕は結構ゲーム業界人ですから、かなり頭の組み立てとかもゲームっぽい感じが侵入してきたりしてるんですよ。まず魔王がいる、みたいな（笑）。最初はそこに対してすごく抵抗感があったんだけど、自分が業界の中に没入していくと、魔王を許してしまう自分もいて。

伊藤：それ、分かるなぁ。

飯田：そこにアイガッタビリーブって、すごくシンプルで分かりやすい。魔王とかじゃない次元の、日常的、ストリート感覚でゲームを作っちゃったというのが「やられたな」と思いました。

伊藤：あれはだからアイガッタビリーブの部分に関しては、ラップ部分を担当した人が帰国子女だから、僕が書いたストーリーを、その場でライブな感じで英語的な表現に変えてって、ラッパーの人をフィルターにして、どんどんアメリカ文化的な表現に変わって出てくるんだよね。それはいいんだけど、それをモロに翻訳するとめちゃめちゃクサイんですよ。愛だよね、みたいな話になっちゃうわけ。それで悩みに悩んだ末に出てきたのが「アイガッタビリーブ！」なわけですね。ちょっと苦しまぎれというか…。

飯田：でも、世界平和のためにモンスターを倒すよりは、サニーちゃんのために運転免許を取るほうがいいですよ（笑）。正しいあり方だと思う。それは本当に衝撃だったんです。

伊藤：でもロドニー（ロドニー・グリーンブラット：『パラッパラッパー』のキャラクターデザイナー）は、自分の世界にそういう恋愛の感情を持ち込んで欲しくなかったみたいですよ。女の子をくどために努力したりするのはちょっと…みたいな。

飯田：あと気づいたのは、オープニングのムービーで一番最後の曲がかかるんですよね。あれはびっくりしました。時の円環というか、円周運動っていうか（笑）。

伊藤：ジ・エンドから始まるからね。

飯田：そうそうそう。そこはやっぱりただものじゃないですよね。やっぱり「パラッパ」は普通じゃないです。見掛けは、かわいくて楽しいゲームだけど、やってることはかなり過激だと僕は感じましたね。



マンガ的表現が「太陽のしっぽ」の原点

編：ゲーム作りに関してお二人が感じられていることはありますか？

飯田：僕が最近思うのは、いいかげんにゲームを作ってみたいということです。逆立ちして「ひらめいた！」とか言って、はっちゃけて作りたいというか、あまり多くのことを考えずに作るというか。どんなに頭で考えて、いっぱい紙に書いても、実際にゲームとして作ったら予想外のものができあがってくるんですよ。

伊藤：それはあるね。

飯田：具体的な例で言うと「太陽のしっぽ」で、もちろんポリゴン使って3Dで作るんだよと思ってやってたんだけど、最後の最後になって、灯台もと暗しだったんですけど、キャラクターとか床は全部3Dで描かれてるのに、視点の変更ってやめたんですよ。だから床とか全部3Dの必要ないじゃん、って最後の最後に気づいて、全部正面を向いて書き割りみたいにしてもよかったんだな、と。あれは恥ずかしかったです。そんなヘマをしてしまうのは、才能ないんですかねぇ（笑）。



ずば抜けたセンスの良さ。「パラッパラッパー」

編：でも「太陽のしっぽ」は発想の段階で面白いですよね。

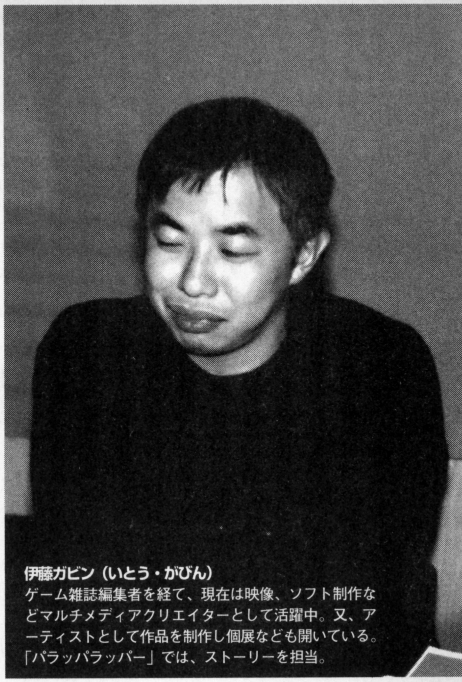
飯田：僕、「太陽のしっぽ」はガビンさんのアーティストとしての作品「HIGH DIVE」が結構心に残っていて。マンガでよくあるじゃないですか。人がぴゅーっと落っこってきて、大の字になって、人型の穴が開くという。マンガを芸術に、リアルにするってことで、バーチャルからバーチャルでないものへ。で、その逆を「太陽のしっぽ」でちょっとやりたかったんですよ。逆じゃないのかもしれない。バーチャルの中なんだけど、バーチャルであることを自覚したバーチャルというか。だから途中で寝てZマークが出たり、3D空間の中に2Dのものがあるけど、それはその空間の中で3Dとして扱われるという。

伊藤：あれは「突然寝ちゃう」のだけで、絶対OKですよ。あれがあるだけで作品として成り立って

パラッパラッパー
[ACG]

メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'96年12月6日

いる。
飯田：もう、絶対ＯＫですよね。
伊藤：がーんって寝ちゃうのだけでも、あれやった人みんなの共通の体験になっているわけ。だーって走って突然寝ちゃうのが、強烈に印象として残る。僕もあれから居眠り運転するようになっちゃいました（笑）。
飯田：あれをデバッグしてると、やっぱりゲームと一体感が得られてきて、寝た瞬間に寝るんですよ（笑）。で、起きた瞬間に起きるんですよ。で、また始まる。デバッグ風にプレイすると、すごい良いですよ。一体感が得られて。原始人ハイとでも言いますか。あの漫画的な発想って、けっこうガビンさんの作品から影響を受けているんです。



伊藤ガビン（いとう・がびん）
ゲーム雑誌編集者を経て、現在は映像、ソフト制作などマルチメディアクリエイターとして活躍中。又、アーティストとして作品を制作し個展なども開いている。「パラッパラッパー」では、ストーリーを担当。

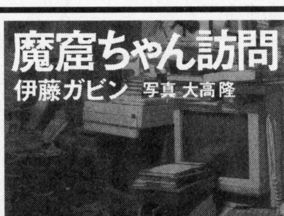


脳味噌が困ってしまうようなものがアートである

飯田：ゲームそのものについて、どうですか？
伊藤：どうなんですか？（笑）
飯田：僕は、文化はインタラクティブなものを避けて通れないと思うんですよ。21世紀の文化に向けて。その中でゲームというのが最も力があるし、面白いんじゃないかと思います。今、インタラクティブアートっていっぱいあるけど、やっぱり面白くないものがほとんどで、面白いものも伝わる人にしか伝わらないという、やっぱり象牙の塔に陥りつつある。ゲームをポップカルチャーの場でやっていくほうが正解かなと。趣味として油絵はこっそり描くだろうけど、自分が作家として作品を発表する場はゲームでやっていこうかなと覚悟したんですけど。
伊藤：いいねぇ。ゲームで展覧会とかやればいいんじゃないですか？
飯田：いずれやりたいですね。
伊藤：ゲームだけで美術展として成り立ちますよ。
飯田：ねぇ。僕も以前に提案したことがあるんですよ。「ジャンプする」というテーマで10人くらいの作家に、ショートプログラムでゲームを作ってオムニバス作品を作ろうって言ったんですよ。ジャンプって言ったときに、例えば任天堂の宮本さんだったらマリオ風のああいうジャンプをやるだろうし、他の人だったらこうするのかなぁ、ああするのかなぁ、僕だったらこうしよう、みたいに。ゲームの作家性っていうのを見極めるとき、そうすると分かりやすいじゃないですか。実現しませんでしたが。
編：ゲームはアートに近づいていきていますか？
伊藤：まあ、近づかなくてもいいんだけどさ。他の文化とか、何もかもアートなんですよ。でも、ゲ

伊藤ガビン氏著書「魔窟ちゃん訪問」

ゲーム制作の他に、アートや著述の活動も行っているガビン氏の一面を窺い知ることができる一冊。コンピュータ雑誌「アイコン」に連載されていた「伊藤ガビンの魔窟ちゃん訪問」を一冊の本にまとめた、「部屋という名の現代版魔窟・探検／調査レポート」（本書前書きより）という内容である。
発行：（株）アスペクト



ームはそうとう近いよ。アートって、ようするに脳味噌が困ったりするようなことをすればいいわけじゃないですか。脳味噌が困ったようなことが目の前に現れたときに、笑うための導入がなされてたりしたらよいお笑いになるし、泣くための導入とかがあったら、泣きもののドラマになるし。だけどそれが、何がなんだか分からなくて脳味噌が困るだけ、という状態を作っていいのがアートだと思うんです。そういう意味じゃ、ゲームは笑わせないといけないとか泣かせないといけないとかいうんじゃなくて、おもしろくないといけない、というのが落としどころだから。それはだからすごい近いですよね。おもしろいって、なんだかよく分からないじゃない?

飯田：ゲームは抽象度が高いですよね。

伊藤：だから僕はあえて違いを言うとすれば、アートの場合は嘘をつくことは悪いことだとされている。でもゲームは、ウソでもOKでしょ。「パラッパ」でも、ここは本当は演出として、インタラクションが起こっているように見えるけれども、実はそれはごまかしているだけ、という部分が何カ所かあるんだよね。でもそれはゲームの選択としては、全体の整合性を取るというよりも、最短距離でインタラクションが起こっていると錯覚させる嘘を選択していいわけですよ。本当は正直なインタラクションじゃないんだけど、そこをきっちりやってゲームとして成り立たせる努力をするよりも、インチキだけれどもほとんど気づかないまますぎていく方がいいという選択もあると思うんです。それは美術は許されない。それが美術の面白いところでもあり、つまんないところでもあり、というような気がして。

思い通りにゲームを作るのは難しい

編：ガビンさんはゲームを作られてみて感じられたこととかありますか?

伊藤：もともと雑誌の編集をやっていて、雑誌の編集って月刊誌だったから1カ月で終わるわけじゃないですか。あまりにそういう仕事ばっかりやってきたから、ゲームとか長いのやりたいっていったんだけど、やっぱり3カ月くらいで飽きるところもあるんですよ(笑)。もちろん違う部分で面白かったりもしたんだけど。

飯田：僕も今、制作になかなか入りたくなくて(笑)。今度ニンテンドウ64でやるんですけど、すごく長くなりそうなんです。制作に入る前って、討ち入り前みたいな覚悟が必要かなと。そう思いながら半年くらいたっちゃいましたけど。その間インターネットとかの細かい仕事をやったり、気を変えてみたり、ということでお茶を濁しつつ、じわじわ始めようと。

伊藤：あんまり延ばすと、できなくなってくる。

飯田：できなくなる。

伊藤：映画取らない映画監督状態。15年も撮ってません、みたいな。

飯田：またあの渦中に入っていくのかと思うと、半分やりたい、半分やだな、って感じです。

編：「アクアノート」と「太陽のしっぽ」は、制作期間が数カ月くらいしかなかったと聞きましたが。

飯田：ああ、そうなんですよ。ただ、それは実作業そのものが数カ



飯田和敏（いいだ・かずとし）
ゲーム作家。アートディンクのディレクターとして「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」を担当。その後、突然の退社。Paramというグループを設立し、新作ゲームソフトの制作を準備中。

月くらいということで、企画自体は「ゲーム作りたいな」と思ったときから長い間ずっと考えていたんです。そういったいくつかのアイディアを、少しずつ形にしていこうというか。あと2、3個くらいネタはあるんですけど、それを出し尽くしたら、作家として終わりかもしれない（笑）。それは10年とかそのくらいの時間をかけて、心のどこかでいつも考えていたものが発酵しているという状態なんで、それを作り終わっちゃったらあとは続編とか改良版くらいしか作れないかな、という気もしてるけど。

編：飯田さんはN64でゲームを作られるそうですが、ガビンさんは？

伊藤：僕もコンシューマ機でゲームを何本かやると思う。

飯田：「ゲームとか作っていて良いのかな？」って気分になりません？

伊藤：なりますよ。今どきお店に並ぶ製品なんて作ってていいのか？ とか。

飯田：まずはかっこ悪いというところ。CD-ROMなんてセンベイみたいじゃないですか（笑）。

伊藤：ゲームでもなんでも、どうやってもこっちに進化するだろうということがあるじゃないですか。でもその時、僕はそっちの選択をしない。だから、半分乗り遅れながらいろんなことやったりしていきたいっていうか。

飯田：これは僕の解釈ですけど、コンシューマゲーム機っていうのはかなりいびつな進化を遂げていると思うんです。PSとかサターンとか、コンピュータとして家庭に普及させるものとしては、かなり異常な形態のマシン。それはどういうことかというと、パソコンと違って、書き込みができないリード専用のマシンであることなんです。

伊藤：なるほど。

飯田：それに比べて、N64が掲げるコンセプトというのは、家庭に1台ある書き込めるコンピュータとしてのゲーム機なんだということですよ。64DDドライブによって書き込みが出来るN64には凄く魅力を感じています。僕、N64のゲームソフトを作ろうとしているんですけど、まだどういうものを作ったらいいのかなって悩んでいたんです。でも、ふと「N64ならでは」なんて考えなくていいんだということに思い至って。僕はゲーム作家だから、ゲームのことだけ考えればいいんだと。もう、ハードのことやユーザーのこととかも考えずに。

伊藤：ユーザーすらも？

飯田：観客以外のユーザーもゲームシーンも、日本の税制とか、もうどうでもよくなっちゃってね。

伊藤：男らしいねぇ（笑）。

飯田：いや、まだ家庭がないんで。もう、何も気にしてない。こういう感じです。信念ですか（笑）。

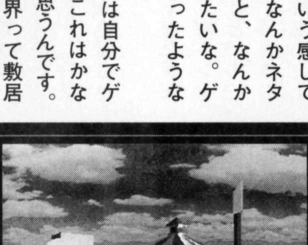
伊藤：僕はもともと、何をやりたい、とかいったものがなくて、反射神経で動いているという感じですね。誰かに「どう？なんかネタない？」って言われると、なんかでる。出れば食う、みたいな。ゲームもそんな感じで作ったようなもので。

飯田：僕やガビンさんは自分でゲーム作れてますけど、これはかなりラッキーなことだと思うんです。

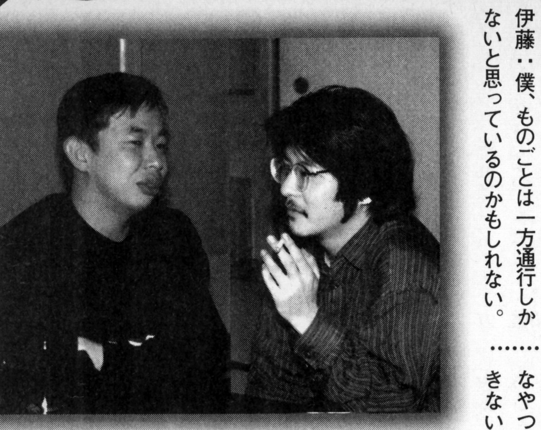
伊藤：でも、ゲーム業界って敷居がすごく低いと思うよ。

「風水先生」

伊藤ガビン氏のゲームデザインによる都市育成シミュレーションゲーム。その名の通り「風水学」をモチーフにした作品で、土地に流れている「気」を読み取り、建造物などを適正な場所に移動させ、衰退している都市を繁栄させていくのが目的。気の流れの悪い建物は腐ってしまい、良くなるとたんに豪華になったりする。腐ったレストランやアパートがずりずりと動いていく光景は、なんともシュール。操作性が異常に悪くストレスが溜り、ゲームソフトとしての出来は低いが、面白いコンセプトではあると思う。



建物の運勢を見て、気の流れの良いところへ移動させる。



飯田：僕はそんなに低いとは思わないですよ。今の小さい子供たちって、Jリーガーと同じくらいゲーム業界に憧れているそうです。高校生、大学生でも、ゲーム業界に入りたい人はいっぱいいる。確かにゲーム業界に入るのは難しくないけど、そこで自分のゲームを作っていくというのはむちゃくちゃハードルが高いというのが僕の実感ですね。

「好き嫌い」による評価があっても良いと思う

伊藤：僕、ものごとは一方通行しかないと思っているのかもしれない。

飯田：「アクアノート」みたいに場を作っているという意味では一方通行なんですよね。それを崩すものはネットワークだったりするんだろうけど、それでもすべてを自由にすることはできないから。

伊藤：すべてが自由になると、逆につまらないでしょ、たぶん。

飯田：だからその一方通行さを最低限にとどめる作り手のたしなみ（笑）が必要なのかな。

伊藤：それは、あれなんじゃないの？ 「どうだい、オレの考えていることは面白いだろう」みたいなやつはさすがに恥ずかしくてできないけど。でも、なんか作るということは多かれ少なかれそういうことですよ。結局のところ。なんか作っちゃう時点で、「どうだい、オレこういうの面白いんだけどさ」と言ってしまっているという恥ずかしさ。

飯田：そうなんですよね。つきまといますよね。美術の世界では文脈としての正しい評価の仕方とは別に、やっぱり好き嫌いで見ちゃう評価があるって。一方ゲームは、好き嫌いが重視されてないような気もするんですよね。それはすごくベタなレベルで、例えばゲーム雑誌のクロスレビューみたいなのがあるじゃないですか。そこを見てると、ほとんどが減点法なんですよね。ここがダメ、ここがダメ、ここは良し、みたいな。そういった減点法じゃなくて、個人の好き嫌いという判断基準を今後は導入すればいいのにと思うんですけど。

伊藤：クロスレビューのポイントが平均点ぐらいのものより、すごい点数低いものの方が逆に売れるような気がするんですよ。たとえばシューティングゲームで、そこそこできてて、若干不満が残るというのは、点数としては5点とかついちゃうと思うけど、それは売れないですよ。でも、極端に失敗していて、オール2ついてる方がまだ売れたりする。そういうのってちょっと面白いですよね。

飯田：「アクアノート」なんかも、ファミ通のクロスレビューですごく点が低かったんですよ。一人だけ8とかつけてくれて、あとは6以下。で、「太陽のしっぽ」は良かったんですよ。それはどういうことか、僕には分からないんです。僕の中では「アクアノート」と「太陽のしっぽ」はモチーフが変わっただけで、そんなに大きな違いはないんだけど、なぜこうも評価が違うのか。

伊藤：それは「アクアノート」以降だからじゃない？

飯田：そういう解釈をすればよくわかるんだけど、だとしたら最初につけた点数はなんなんだという気はしますね。すごく謎です。で、アメリカのゲーム雑誌のレビューを見たんですけど面白いんです。「日本人は鯨を食べるくせに、なぜこんなハートフルなゲームを作るんだ。矛盾している存在だ」みたいなことを書かれたり、「このゲームから禅を感じる」とか言って（笑）。

伊藤：それは向こうのレビュアーのインテリジェンスの高さもあるでしょう。インテリぶってるだけだけど。

ゲームの将来なんて心配しなくてOKですよ

飯田：僕はやっぱり、ゲーム業界人なんですよ。予想以上に。ゲーム業界の人として発言をすると、かなり危ない感じがしていて。

伊藤：業界が？

飯田：業界が。ゲームを取り巻く環境ですか。言葉がすごく一人歩きしてて、ハードウェアからソフトウェアの時代だと昨年は言われたんだけど、それはソフトメーカーが力を持ったというだけで、言葉通りの意味とは違うんですよね。そして、次に要求されるのは、クリエイターそれぞれの作家性だ、みたいな。この流れを放っておくと、すごく勘違いされた作家意識とかが横溢してしまうだろうなと思うんです。それはあたえられた課題をうまく作ることができる人がいい作家であるという風に言われちゃう、ということなんですけど。

伊藤：その意見はたしかにゲーム業界の人かもしれない。なぜかって業界のことを心配しているでしょ。俺、心配してないもん。全然。どうなっちゃてもいいもの。心配しなくて大丈夫だよ。

飯田：僕が心配したところで、どうにもなることじゃないんだけど。ゲームって、一カ月で250本とか出るんですよ。でも、それだけの数のタイトルから、作ってる人の顔が見えてこない。

伊藤：ゲームはそうだよね。特に。

飯田：インターネットのホームページって250どころか何千何万もあるけど、ひとつひとつに顔があるんですよ。平気で「うちの子です」とか紹介して。ああいうの全然OKですよね。

伊藤：全然OK。そこに普通の人が様々な趣向を凝らして主張しているのが、なんかすごいOKな感じがしちゃう。

飯田：そうですね。だから僕はゲーム業界人としてすごく閉塞感を感じている。インターネットっていう無茶苦茶OKな世界がすでに出来ているのに、ゲーム業界は数だけ多くて中身が空虚なものしかないという。僕はゲーム業界にいるわけだから、そこの住人として現状をかなり心配している。N64が出てきて、キャッチ通りにゲームが変わって、なんかいいバランスになるかなぁと期待している部分もあるんですが。

伊藤：でも、変わらない気もするけどなぁ。ホームページ作っているような個人感覚でゲームを作る環境ができればいいけど、職業として作るというのは期待できない気がする。ホームページ作っているような人たちとゲーム作っているような人たちとの違いって、なんなんだろう。

飯田：それは会社だと思うんですよ。

伊藤：会社（笑）。

飯田：特定の会社じゃなくて、会社という組織そのもの。現場の人は、責任者が組織になっちゃうというところでやっぱり無力感を感じるしね。「いくら作っても、会社のものになっちゃうしな」って。会社経営している人は会社経営者だから、そのことだけ一生懸命やってるし、そういう工場みたいなところが生み出す作品は、やっぱり人間の視点というのは入りにくい。僕はそれを感じてしまったので、自分の作品を作るために会社を辞めざるを得なかったという。まぁ、会社にいる方が楽といえば楽なんですよね。人はあてがわれるし、お金も出てくるし。だけど、会社でものを作るのは、僕にはちょっと合わないなと。

伊藤：完全にフリーの人になっちゃうという選択はなかったですか？ フリーのゲームデザイナーというのはありえない？

飯田：今現在、僕自身はわりとフリーのゲームデザイナーという意識ですけどね。会社3人しかいないから、会社って言ってるけど、実際は会社じゃないんですよね。誰もオフィスに来ないしね。みんなばらばらに仕事やってるし。たまに会うだけだから。会社を作らずにゲームを作るというのは、僕の一つのテーマですよ。僕、やっぱりガビンさんと話してて、すごくゲーム業界にとらわれてるな、と感じています。まあ、そういった色々なことを考えながら、この業界で頑張っていきたいですね。

（'96年12月20日 新東京高輪プリンスホテルにて）

注目ソフト批評◆4

パラッパラッパー

センスオブワンダー!! 誰もが楽しめるキワモノソフト

「アナタ リズム感 アリマスカ〜?」ただボタンを押すことがこんなに楽しいとは。「パラッパ」は新感覚音楽ゲームだ。

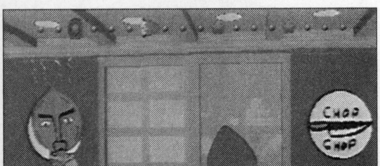
気負わない楽しさを秘めた傑作

クール、まさにクール。アメリカンホームドラマチックなストリーもキャラクターに乗っている。何と言っても2次元のキャラクターがひらひら動くのが「うあーやられた」って感じで、ポリゴンカクカクに慣れた目にはすごく新鮮だ。

ゲームの現状を見ると、一般層が多いPSのユーザーを考えてシンプルなルールのゲームが多くなっている。だが、例を挙げるまでもなくお手軽だけのつまらないものが多い。バリエーションのある商品を作って行くことも必要だが、だめなゲームが氾濫してユーザーが選ぶ事が出来ないために最近のゲームはつまらないと言われている。

この「パラッパラッパー」、ルールというルールがあるわけでなく、厳格なシステムに従って進めていく必要もない。いわゆるゲームらしいゲームではなく言ってみればおもちゃに近い。CDから流れてくる音楽に合わせてボタンを押し、ラップを楽しむだけ。全く単純そのものだが、リズム感といっても人固有のリズムは色々あり、それぞれ個性が出て得意な面、不得意な面が出てくるし、最初はただボタンを押すのが楽しくてパカパカボタンを押してしまう。でも、プレイするたびに少しずつ上手くなってくという基本は押さえているし、やり続けていくとある時ふっと新しい道が現れたりする。最近の小説化した一本道のゲームが忘れてきたセンスオブワンダー、「発見」がこのゲームにはあるのだ。失敗すると赤くなって怒るニワトリ先生、山の向こうから見守るタマネギ先生。プレイヤーの出来によって画面も変化していくし、壁をぶち壊してクールモードに突入したりすると思わずのぼりつめてしまう。ゲームをやった事あるなしにかかわらずとりあえずみんなで楽しめる作品なのである。

そしてこのゲームを他の新ジャンル系ソフトと一線を画させている何より素晴らしい点が、キチンと作られている事だ。音楽、グラフィック、ストーリー、センスオブワンダー、「手を抜いていない子供番組（おもちゃ）」は大人が見ても面白い」のである。



独自のセンスでラップを楽しめる。

また、音楽のプロが携わったゲームもたくさんあるが、音楽のプロがいたからこそ、いなきゃ出来なかった、格好良くなったゲーム、そして大容量と言う点ではなくCDだからこそ出来たゲームはこれが初めてといっても良いのではないだろうか。40時間きっちり使って涙あり成長ありがこれからもゲームの王道であるかどうかはわからないが、少なくとも今までのゲームメーカーでは出せないゲーム。こういったゲームもチョイスの中に入って初めてゲームという娯楽が厚みを増していく。ラップをゲームにしようというアイデアをここまで仕上げたスタッフには拍手を送りたい。

プロフィール
椎野竜彦
（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。最近やっと64を購入。マリオカートはやっぱり良いが、進行画面等の遅さに苛付きまくるゲームプロデューサー。制作中のゲームの時間を食いまくるカートの魔力の前に死にまくる毎日。

パラッパラッパー
[ACG]

メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'96年12月6日


オヂサン なんかオモロイゲーム あるっ？
あーーアルヨ
寺田克也 NO ゲーム批ひょー
DOUBLE RING OUT!
ホラ コレは！
あっ
ヒルヒッヒッヒ
PSのDEPTHは気持ちイイ
まーたいして深みは感じないケド
やってるあいだハマる。
こきざみにうごかすとイルカの
動きがカワイーのだった
フリフリ
ケツをふる
コンビニでゲームってか
誰がコンビニでゲームなんか買うんだヨウ バカヤロウ
ケ
といっていたデジキューブ・人は どうか知らないが すでに5本も 買ってしまったわし。
ウーーム
真夜中にゲームを買うのだ。
でもコイツはかっこわるいぞ！
フンガー



ゲームは今
つまらなくなってるのでー
ゲームがてツマラマイてフォフォフォゲームは
変ってないさ
変ったのはヤル人間の
ほうじゃないのかね
ゲームになれすぎちゃった、とかて
ゲームが増えすぎちゃった、とかて
りってみただけ
是ハ愉快！是ハ痛快！！！
諸君モ是非買ッテ見タマエ！！！
世界初ノ大発明、娯楽遊興器測定機。
二本ノテスタァヲ電気ゲェムニ
アテルダケ。
其レダケデ面白イカ、ソウデナイカガ
一目デ解ル優レモノ。
我ガマイクロ商会ガ
自信ヲ持ッテ世ニ問フ！
本来二萬円ノ所諸君ラ読者
限リ三千円デ御奉仕！！
品切レ必至ノ大発明ダ！
特価！
三千円也！
プルトニウム蓄電池使用
注意、ナホ此ノ器械ハ人体ニ悪影響ガアルヤモ
知レナイノデ其ノ使用ニハ十二分ニ注意サレタシ。
最近発見されたゲーム脳の肥大化もゲームをつまらなく感じさせる犯人かも知れぬ。塩分のとりすぎとゲームのやりすぎに注意しよう。
前頭葉
頭頂葉
後頭葉
辺縁連合野
視床
ゲーム脳
視床下部
ゲーム天使は
屋根裏に
いる。
ピコ
ピコ
アムロのゲームを
買ってきたよ
スイッチをいれたら
おどりながらTVから
でてきた
ボー
きゃあ
そのまま
巨大化した
グオオオ
うわー
外を見ると街中で
アムロがおどってた。
インデペンデンス
アムロ！
END

第1特集 総論

ゲーム本来の楽しさが変わりゆく世界の中で…

「3すくみ」から物語性、アート性へ……。ゲームの枠組みが多様化し、その本質が移りゆく中で、ゲームの面白さはどのように変化していくのだろうか。



「ゲーム＝ルール」古いゲームの魅力

かつて、ゲームとはルールのことだった。

一定のルールの中での他者との駆け引き。それがゲームの本質だった。コンピュータの登場で、それが一人で楽しめるようになった。それがテレビゲームの原点だった。「スペースインベーダー」「スーパーマリオブラザーズ」「ストリートファイターII」……。ヒットしたゲームには、どれも優れたルールの発明があった。今では物語性と不可分のRPGも、当初はルールで規定された世界がすべてだった。「ウィザードリィ」のすべてが確率で決定される世界に、私たちは神秘性さえ感じたものだった。「ダビスタ」や「シムシティ」も、森羅万象をルールで抽象化することで生まれたゲームだった。その抽象化の仕方にゲームデザイナーの思想が現れていた。



ルールの規定はその中で無数のドラマを生む。それはスポーツが生み出す興奮やドラマと同じ性質のものだ。テレビゲームの「物語」も、当初はそうしたプログラムによって規定される、ユーザーが体験するドラマのことだった。言ってみれば「ルール＝物語」だったのだ。電子小説を読むようなゲームもあったが、それはAVGと呼ばれ、他のジャンルとは明確に区別されていた。画面は稚拙でも構わなかった。とりあえず敵味方の区別と大体の遊び方がわかれば十分だった。ドットの記号の中で、無数の想像の羽を羽ばたかせることができた。

そんなテレビゲームの魅力とは、まったく新しい遊びの体験、センス・オブ・ワンダーの楽しさだった。「今度のマリオは空を飛ぶ」と

聞いただけで、僕らはどれだけ夢を膨らませただろう。そしてゲームクリエイターとは、そうした形のないわくわく感を、ゲームという世界で具現化してくれる人たちのことだった。作家性や芸術性とは無縁の人が大半だった。ほんの数年前まで、そうだった。



新世代機への転換がもたらした物とは

だけどいつの頃からか、ゲームはそんな古い価値観だけでは捉えきれない、多様性を持った存在へと進化してきたようだ。新世代機の高いCG処理能力が、その流れを後押しした。16ビット時代では描けなかった個人の主張や思いを、ゲームという媒体で表現するクリエイターも増え始めている。SFCから新世代機への世代交代は、同時にゲームに対する価値観の変動を促したのだ。

N64で初めて可能になった完全3D空間と、その中でのマリオの新しい冒険。「ナイツ」で空を飛ぶ爽快感。「バイオハザード」で、洋館探索中に体験する恐怖やドラマ。



だが、これらはむしろ、駆け引きの中で生まれる、古いゲームに通じる魅力だろう。今はそれだけに留まらない。「MYST」の美麗なCGで醸し出される豊かな世界観と、モニターの中に広がる異世界の存在感。「アクアノートの休日」に広がる青い海から受けるやすらぎ。音楽やリズムなど、人間の感性に訴える「パラッパラッパー」の魅力。これらは「3すくみ」では味わえなかった新しいゲームの可能性を見せている。

また、クリエイターが作家性や芸術性を表現できる時代になったことで、ゲームはインタラクティブ・アートへの広がりも見せ始めた。「太陽のしっぽ」「DEPTH」などは、その一例といえるだろうか。個人が体験できる映像や音楽に価値を見いだす世界。そこでは、ゲームの骨組など、まさに二次的な要素でしかない。

また、物語を語る手段としてのゲームという側面も、かつてのRPGやAVGから、インタラクティブ・ムービーへと進化を遂げつつある。コンピュータならではの物語表現や、ゲームと物語の融合とはどうあるべきか。この命題に対して、ゲーム側、映画側からのアプローチが続いている。ドラマの本質を無視して映像表現だけに走ったり、ゲームの記号性を取り違えたままCGが綺麗になっていくのは論外だが、新しいエンタテイメントの枠組みの創造は、未来への可能性を感じさせている。

かつてのゲームのルールの面白さが、様々な価値基準の中で相対的に価値を失いつつある時代。だが、それはデジタルエンターテインメントの拡大の中で、便宜的に「ゲーム」という言葉が使用されている時代なのだろう。

今号で「今のゲームは面白いのか」と問いかけてみたが、なるほど今のゲームには面白い物も多い。ゲームの本質が移りゆく時代の中で、今回のテーマは過去への郷愁に過ぎないのかも知れない。ゲームの枠組みの拡大の中で、古いゲームの楽しさや新しいゲームの新鮮さが上手く同居するのが理想なのだろうか。ただ、粗製濫造や商品としてのウリの中で中途半端な作品を作って欲しくはない。そして、ゲーム=ルールの時代では味わえなかった新しい時代の魅力を、もっと味合わせて欲しいのだ。

(編集部)

街で見かけた番外編

小野さんタイムズ

宇宙人面接か？

深夜の編集部に宇宙人訪問

宇宙人がゲーム批評編集部に面接？　大晦日の編集部に宇宙人が突如訪問。マックを操作するなどその仕事ぶりをアピールした。この深夜の訪問劇に関係者は驚きを隠しきれない様子だ（関係記事69項）

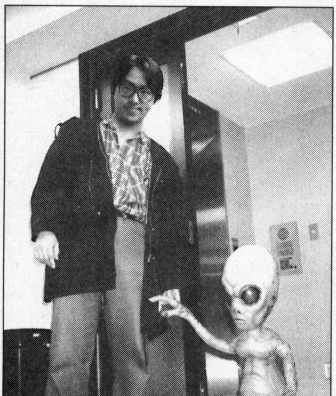
ゲーム業界知られざる六本木の夜 88項

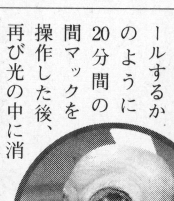
歌舞伎町キャバクラでS氏御乱交 115項


宇宙でもマックＯＳは浸透しているんですね（小野さん談）

やっぱり宇宙人は実在した。それもゲーム批評の面接にやってきたのだ。'96年の大晦日の夜、編集部で小野さんが一人原稿を書いていると、突然ベランダが青白く光り、部屋中に旋風が巻き起こった。驚いた小野さんが目を開けると、そこに宇宙人らしき人物が立っていたのだ。「○●◎◇◆」偶然小野さんが持っていたほんやくコンニャクで会話が成立。宇宙人は自分を琴座第7惑星人愚霊と名乗り、スタッフ募集の記事を見てやってきたと説明。その後自分の仕事ぶりをアピールするかのように20分間のマックを操作した後、再び光の中に消えていったという。

この深夜の訪問に小野さんは「宇宙人は友好的で最後には記念写真を撮った。ビバ素晴らしい」と回答。また松井編集部員は「宇宙人だけに肌がグレイ（灰色）ですね。何言ってるんだろう俺」とコメントを述べた。

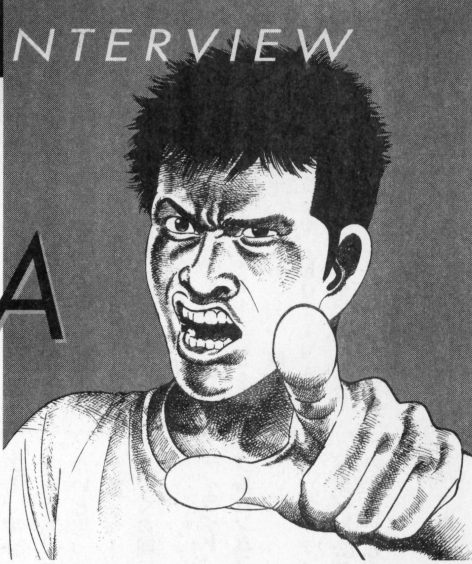

宇宙人とツーショットの小野さん（写真はセルフタイマー）



制作：GIGA研究所／このグレイを初め一流の造形が満載の凄い模型の本「S.M.H」7号は2月27日ホビージャパンより発売予定。

失礼ですがもう購入することはないでしょう（茨城県　墓田哲哉）

COVER ARTIST INTERVIEW



SEIKI TSUCHIDA

週刊ビックコミックスピリッツ誌上で「俺節」「編集王」など、次々と話題作を送り続ける漫画家、土田世紀氏にお話を伺う。

Q1. 土田さんはキャラクターの表情がとても印象的ですが、絵を描くときに注意していること等ありましたら教えて下さい。

A1. 髪（特に女性の）を描くのが面倒です。ちゃんと描こうとすると時間がかかります。表情にしても女性の方が難しいです。男のは鏡を見て書きますけん。

Q2. 「編集王」はなにかと話題の多い作品ですが、作品に対する思いや苦労話、制作秘話などありましたら教えて下さい。

A2. マンボの章の時、ちょっと泣きましたが「火垂るの墓」に似てると言われたので、今度読んでみます。とにかく今まで描いた中で一番長い作品で、たくさん思い出があります。なにより口惜しいのはドラマ化がポシャッたことです。ボキの豪遊計画がくずれ去りました。

Q3. 仕事以外で今一番凝っていること、趣味等教えて下さい。

A3. 園芸、水泳、ヨガ、バイクでその辺を走ること。

Q4. 今、注目している作家、アーティストなどいらっしゃいましたら教えて下さい。

A4. 俺。

Q5. 今、してみたい仕事や作品などありましたら教えて下さい。

A5. とうげい。それと秋頃脚本を完成させ、芝居を…とか思ってますが。

Q6. 「編集王」のゲーム編を描かれて、感じられたことがありましたら教えて下さい。

A6. 勉強不足を痛感しました。ミニテトリスは得意ですが。

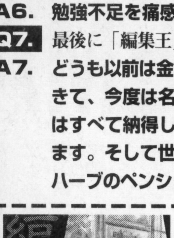
Q7. 最後に「編集王」のファンや本誌読者に何かメッセージがあればお願いします。

A7. どうも以前は金、金とギラギラしていたボキですが、最近その油ッ気が抜けてきて、今度は名誉が欲しくなってきました。だからこれからやることはすべて納得して、熟考して、クオリティーを重視しようと思います。そして世界をめざします。ざせつしたら八ヶ岳で歌声とハーブのペンションを開きます。

PROFILE

土田世紀：1969年秋田生まれ。
本名　大吠吹太郎（おおぼえふきたろう）（52）←本人談
'86年講談社週刊モーニング誌上にてちばてつや賞入選作「未成年」でデビュー。そのまま連載作品を持つ。月刊アフタヌーン「永ちゃん」「タックルBEAT」、週刊モーニング「高」を発表。その後、小学館ビックコミックスピリッツ編集部江上氏にそそのかされ（←本人談）「俺節」、同誌八巻氏にそそのかされて（これも本人談）「編集王」（現在連載中）を執筆。他講談社週刊ヤングマガジンにて「ありゃ馬こりゃ馬」も連載中。

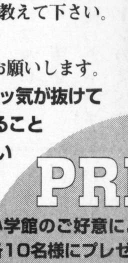
『編集王』



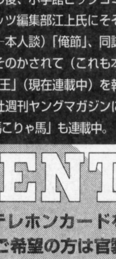
今回、表紙に登場してもらったカンパチが主人公で活躍する「編集王」。この作品は現在週刊ビックコミックスピリッツで連載中の人気作品である。その内容は、漫画出版業界における様々な問題をテーマに描かれている。また、最新刊の12巻では、漫画だけでなく「作品を作る」という意味でゲーム業界を題材に持ってきており、興味深い。ゲーム編のラストは若干中途半端な感も否めないが、全編送り手の熱い気持ちの伝わる注目作である。

PRESENT

小学館のご好意により特製テレホンカードを各10名様にプレゼント！！ご希望の方は官製ハガキで編集部まで。（〆切'97年2月末日）



土田世紀氏「編集王」10名



西原理恵子氏「ぼくんち」10名

新連載！　小島カントクの映画コラム！

コジマシネマ開演の挨拶

こんにちは。今回から連載させていただく事になりましたコナミの小島です。編集部から「映画についてのエッセイを担当して下さい」といわれ、「映画の事なら任せなさい！」と即答でOKしちゃいました。で、よくよく考えてみると、「ゲーム批評って真面目にゲームを論じる雑誌なのに、映画の記事でいいのかな？」とも思ったんですが、これで「映画を観る口実が増える」という事でお言葉に甘えさせていただきたいと思います。

シネマ大好き！

「タイトルは自由に決めて下さい」と言われて、最初は飯野さんにあやかって「続エビスからの手紙」（会社が同じ恵比寿なので）とか、「エビスビール（メール）」等を候補に上げていたんですが、映画紹介と言うことで「KOJIMA CINEMA」という事にしました。

新旧を問わず、僕の好きな映画、最近観た映画等を交え、映画に関する感想や思い入れ、映画世代のゲーム作家としての「ゲーム論」等も併せて述べて行けたらと思います。勿論、開発中のゲームの事なんかもリアルタイムにお伝えしたいと思ってます。なにとぞこの単館（ページ）コジマシネマをよろしくお願いいたします。



デイライト、クリスマスイブのカップルムンムン酸欠状態の中で観る

「デイライト」観てきました。日米同時公開なので、前知識ゼロの状態で観ましたが、良くも悪くも'70年代正統派パニック映画です。海底トンネルという閉鎖空間での極限状態、残された人々の生への執着と葛藤等、まさにトンネル版「ポセイドン・アドベンチャー」という感じ。ただジーン・ハックマンに当たるのがスタローンなのでかなり問題あり。後述。

デジタルSFXを使ったトンネル内の爆発や崩落シーンのスペクタクルもありますが、どちらかというと人間ドラマが主体です。ハリウッド映画にありがちな、ドラマを盛り上げるためのみに登場する「死に役」も目立たず、均等に死を与えるシナリオは地味ながら現実味があります。特に救えないとわかった時の諦めの良さや死に際の格好つけないセリフ等もドラマ的というよりはドキュメントタッチでした。ただしその半面、物語として淡白なのと、トンネル内で毒ガスが充満している割には普通に呼吸ができたり、炎の側にいるのに熱さを感じなかったりと全体的に臨場感が欠如しており、狙いである酸欠感、閉塞感、温度感などは伝わって来なかったです。

スタローンはトンネルの中でも見えない敵と闘っていた？

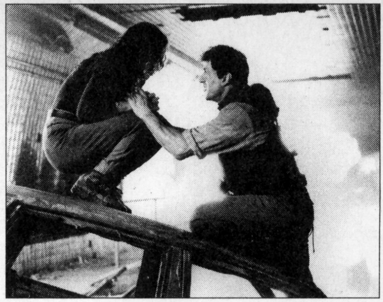
この映画の最大の誤算はやっぱりスタローンの起用でしょう。せっかく人間ドラマしようとしてるのに、やっぱりスタローンはスタローン。

あの好戦的で無謀ともいえる行動や片手懸垂等は健在！特に後半に行くにつれ、彼のランボー（乱暴）度がパワーアップ！新たな危機（問題）が起きるとそれはそれはうれしそうなスタローン。ひとりで見えない敵（E0）と闘

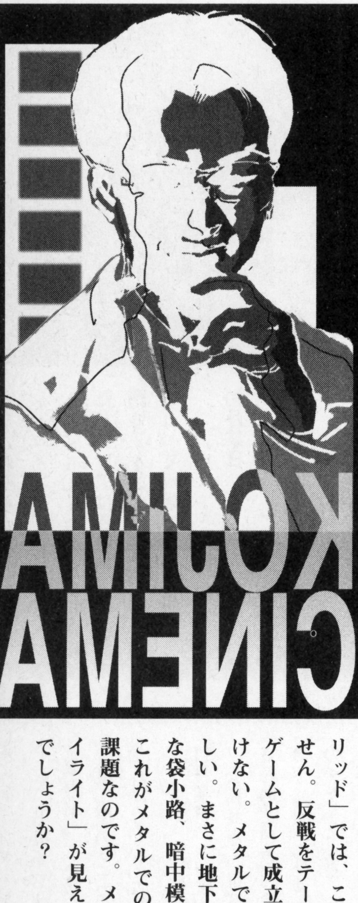
KOJIMA CINEMA

ってる。逆にそんな彼のキャラクターを逆手に取ったシナリオは新鮮でしたね。命懸けで単身現地に乗り込んだ際に「あんた、ひとりで何しに来たの？」と冷たく罵倒されるシーンや、得意の怪力で車を持ち上げようとしても持ち上げられなかったシーン等、ランボー俳優だからこそ出せたリアリティでしょうか。

P.S. この映画は晴れた日中、天井の低い地下の映画館で、しかも満員御礼の無酸素状態で観る事をお勧めします。映画館を出ると本当の「デイライト」を拝む事になるでしょう。



「デイライト」スタローン最後のアクション映画（？）。



パニック映画と戦争映画

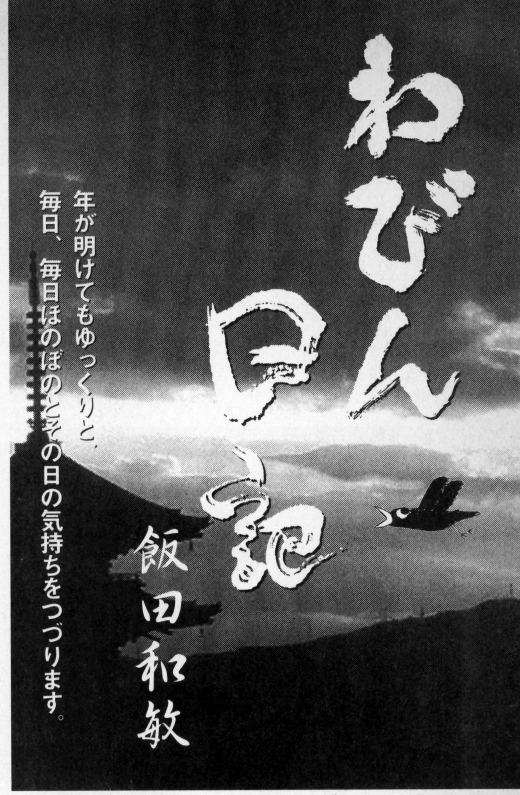
最近のハリウッドでは冷戦構造崩壊の影響でしょうか、「ID4」や「デイライト」等のパニック（怪獣）映画が非常に多く制作されています。

エイリアンやモンスター、竜巻等など……強大で圧倒的な敵（悪）を登場させる事で人間サイドのみのドラマを描くという企画でしょうが、これって創り手側に立つと非常に都合が良いわけです。悪いのはすべてモンスター（災害）であって、それらと闘う行為はすべて正当化されてしまう。敵側の事情など描く必要がないので、闘う勇姿も伝えやすい。涙も誘いやすいし、勝利した時の共感も与えやすい。これが人対人になるとそう簡単にはいきません。たとえ宇宙人でも人格を持たせるとどちらも正義であり悪であるという事になります。そこが戦争映画とパニック映画の違いです。

ゲーム世界での勧善懲悪

ゲームの世界では、あの「スペースインベーダー」時代から、RPGを含むほとんどすべてのゲームが、このパニック映画の関係式（勧善懲悪）で成り立っています。敵は一方的な侵略者か破壊者なのです。「ある日、宇宙から侵略者がやってきた」「突如、魔界からモンスターがやってきた。人類を滅ぼそうとする彼らを倒すために主人公は立ち上がる」……プレイヤーが闘う動機は至極明快で、敵は除外してしかるべき絶対悪です。この図式があらゆるゲームの根本的な動機に繋がっています。STGでもアクションでも敵を倒して進む行為が基本となっています。ここで敵に感情を許せば、ゲームは成立しません。「敵は悪だから排除する」これが今のゲームです。ところが、「メタルギアソリッド」では、この図式は使えません。反戦をテーマとしながらもゲームとして成立させなければいけない。メタルではこの部分が難しい。まさに地下トンネルのような袋小路、暗中模索状態……でも、これがメタルでのテーマであり、課題なのです。メタルの中で「デイライト」が見えるのはいつの事でしょうか？

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギアソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



わびん日記・その2

この連載の原稿を書くのが好きだ。とてもリラックスして書けるから。僕がこんなにくつろいでいるのは、あの娘のことを考えている時と「わびん日記」を書いてる時くらい。だから「ゲーム批評」が週刊になればいいと思う。リリースされるゲームの数も増えてることだし。だが、発売されるゲームをすべて批評するとしたら週刊でも追いつかないだろう。こんなにゲームの数が多いと、もしかして、関係者以外には誰にも遊ばれることがないゲームってのもあるんじゃないだろうか。そういうゲームは浮かばれないなあ。きっと我々を恨みながら地下世界をさまよっているだろう。ゲームショーではメインステージでそういう「哀れゲー」供養の儀式をした方がいいね。さもなくばこの業界は3年以内に……なーんて妄想しながら軽い気持ちで「わびん日記」スタート！

10月某日

渋谷のクラブアジアで「DEPTH」のイベント。マイク・ヴァン・ダイクの来日公演のゲストとしてunitDEPTHが出演した。フロアは超満員。みんな踊る、踊る。ゲームで踊ってるんだな。これって画期的な出来事だよなー。

10月某日

赤坂ブリッツでルー・リード（注1）の公演。ルー・リードは僕のナンバーワンロックヒーロー。ヴェルヴェット・アンダーグランドのファーストアルバムは何種類も持ってる。もちろん、バナナシールが剥がせる版も！ 今回のルー・リード公演はニューアルバム中心の演奏になると思ったが、なんと1曲目が「スウィート・ジェーン」！（注2）気合入ってるね。演奏もタイトで良かったと思うが、僕の体調が不調でいまいちノリきれなかった。残念。ルー・リードは最近、ローリー・アンダーソン（注3）と結婚したらしいが、ローリー・アンダーソンと言えばあのCD-ROMはひどかった。データはともかくレスポンス悪すぎ。これじゃ話にならないよ。デジタル・メディア・アーティストのくせに。音楽系アーティストのCD-ROMってそういうの多いよな。一度、僕のところに依頼してみませんか？ いい仕事しますよ。

11月某日

公私共々お世話になっているMさんのご厚意によりセックス・ピストルズ（注4）、クラブチッタのチケットをゲット！ 本当にありがとうございました。で、見に行った。やっぱり、ジョン・ライドンはデブだった。やっぱり、スティーブ・ジョーンズは安岡力也に似てた。やっぱり、演奏は再結成ライブアルバムと同じだった。そして、やっぱり僕は盛り上がったのだった。やっぱりづくしのセックス・ピストルズ来日公演だったが、パンク・ロックを懐メロの様に大合唱することが、こんなにいいもんだとは思わなかったな。

11月某日

「アクアノートの休日」より面白いと一部で言われている「THE DEEP」を買ってやってみ

がらもハートウォームな作品を作る。最近のアルバムでルー・リードがギターを弾いていたのでオヤッと思ったのだが、結婚していたとは驚きました。（注4）破れたTシャツを着たり、ボーカリストがステージで唾を吐きまくったり、死んだベーシストが映画化されたりしているので誤解も多いが、実はとてもシンプルなロックンロールバンド。パンクという概念を体現した代表的バンドのひとつ。（注5）アメリカのロックバンド。4人組。全員ラモーンと名乗っている。革ジャンとサングラス。3分以内に終わる曲。

わびん日記

た。海洋アドベンチャーゲーム。最初のイベント、コンテナの回収が出来なくて嫌になった。コンテナは目の前に見えてるのにマニピュレーターが届かない。理不尽だ。嫌な気持ちになったので「QUAKE」をやる。ロケット砲を暗闇に打ち込むと光の照り返しがとても美しく、心が洗われる。それを見ているだけでもだいぶ、楽しい。

11月某日

遅ればせながら「古畑任三郎」に凝っている。レンタルビデオ屋で借りてきて見るのだが、1本見終わるとすぐまた借りに行ってしまう。サル状態。どうやら田村正和の魅力にやられてしまったみたいだ。その証拠に「協奏曲」も毎週必ず見てます。まだ、半分見ただけだが、今のところベストは桃井かおりの回だ。桃井かおりが放送局の廊下を全力疾走する場面がとても好き。

11月某日

サターン雑誌の対談企画でワープへ。完成直後の「E0」をプレイする。げ、難しい！　飯野氏直々のナビゲートを受けるも、ダクトのあたりで時間切れ。肝心のドラマはまだ始まっていない。僕はものすごくゲームが下手なんじゃないかと思いちょっとだけ落ち込む。しかし、対談会場の中華料理店のフカヒレ料理が激ウマですぐに復活。

11月某日

打ち合わせで代官山へ。高輪にある自分の仕事場から自転車で行ったので大汗をかいてしまった。着ていたTシャツが汗でびしょびしょ。これじゃ風邪をひいてしまうと思い着替えを買いに近くの洋服屋に入る。そしたら、Tシャツが売ってないのだ。冬だからね。あったとしてもチビT。いくらなんでもこれは着れない。3軒回ってやっとみつかったのだが、そこは高級ブティック。ストリート派ゲーム作家な僕としてはこういう店で服を買うことに屈辱感すら覚えるのだが、打ち合わせの開始時間が迫っていたので大枚をはたいて仕方なく購入した。何かに敗北したような気がし、ちょっとだけ落ち込む。しかし、着替えてスッキリしたので、すぐに復活。



11月某日

下北沢にインド舞踊の公演を見に行く。踊りは神への供物なのだな。見たのは「カタック」といって踊りと演奏（足につけた鈴を鳴らす）を兼ね、旋回する舞踏。運動の軸が常に移動して滑らかな動き。偏在する中心。

12月某日

不穏な雰囲気を醸し出すジャケットに惹かれてギターウルフというバンドのCDを買う。で、聞いてビックリした。な、なんちゅー音質！　このハイファイ全盛時代に、いくらインディーとはいえ、ラジカセで一発録りしたようなくぐもったサウンド。意味のない歌詞をわめくボーカル。ガーガーいってるロックンロールギター。高速自慢のバスドラム。これぞパンクロック！　曲が始まって3秒で血管が切れ、しばし、トランス状態。気を取り直して裏ジャケを見ると曲目がまたいいんだ。アルバムのタイトル曲「ミサイル・ミー」をはじめ「ハリケーン・ロック」「レーシング・ロック」「環7フィーバー」「ギター・スター」「ビーナス・ロック」などなど。ラモーンズ（注5）よりかっこいいよ！　こういうエネルギーの塊のようなゲームを作ってみたい。

（注1）ロック歌手。元ヴェルヴェット・アンダーグランドのリーダー。文学的な歌詞が評価されているが、英語のわからない僕にとっては素晴らしいダミ声と下手なくせに堂々と鳴らされるギターがナイス。（注2）ルー・リードの代表作。ヴェルヴェッツ時代に発表されたのでもう20年以上も歌われている曲。シンプルな楽曲だけに毎回、時代感覚に沿ったアレンジが施され鮮度を保ち続けている超名曲。「ワイルドサイドを歩け」もいいね。（注3）'80年代前半にパフォーマンス・ブームというのがあり、この人はその時の立役者。身体とテクノロジーを駆使し、ハイテクでありな

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA


カズマデラックス♡
宇宙人がいいなあノ巻
NO…PEACE……
Vol. 2
I like star friend.
from
ID4.
最近、宇宙人の侵略ムービーが流行ってますね。
ロズウェルＵＦＯ墜落事件以来、宇宙人と米政府は極秘裏に友好関係を保っていたが、どうやらその関係が悪化したらしく、本当の星間戦争にもなりかねない状況になってしまった。この事を国民に啓蒙する目的で、米政府がそのテの映画を作らせている。らしい…。加えて…
ROSWELL 1947.
この映画を（ＩＤ４）観て、私は感動した！みんなもぜひ観てほしい。
なんて事を、クリントンが言っちゃうから「これはいよいよマジだぜ！」てな具合に、もりあがっちゃってるようです。
ホントか？
SIDENT
「マーズアタックス」みたいよな。ティムバートン監督だし。
火星人ってみんな変
へんなのー
Alien
in
mars attacks
「インデペンデンス　デイ」が話題になりましたが、この後も続々とそのテの映画が公開されるようでＳＦ好きには涙モノです。しかし一部のＵＦＯマニアに言わせれば、このテの映画が多いのは実は……

大好評連載　カズマデラックス第2回！！



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。最新作「女神異聞録ペルソナ」は9月20日に発売され好評を得た。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第九便「魔王連獅子」

がっぷ獅子丸

年末商戦、それはデジャ・ブの嵐…

「いやー年末商戦も凄かったっすねー。アレもアンだけバグ出しまくりゃ絶対こぼれると思ってましたけどなんか無理やり出しましたねー。結局バグが取りきれなくて2版目から修正版出すらしいから年内は買わない方がいいっすよ途中で止まりますから。ちなみに買いましたかアレ。いやー期待しすぎたってことすかね。発売日まであんなに騒いでたのにその日から全然話題に出なくなっちゃって。もだめでしょ、アソコも」と、いうような会話が毎年デジャ・ブのように繰り返されているゲーム業界ですが、獅子丸も今年はどうなるのでしょうかと考えさせられてしまいます。**ま正月だし——**。

間違った日本観満載のKABUKIアクション

さて今回は、大味な**洋ゲーなんて糞だ**（他意無し）、ノーモアヒロシマ、ヤンキーゴーホーム！なんて思ってる国粋主義者の時代劇ゲームファンの君に応える奇作**「魔王連獅子」**を紹介しちゃおかなっと。**ま正月だし——**。ちなみにこの原稿を書いているのは1月2日の午前2時。小野さん、僕の28歳の正月を返してください。

欧米人は日本が好きです。もちろんエコノミックアニマルのイエローモンキーなんかのことじゃありません。忍者と食い物がです。このゲーム、同類多数の時代劇ゲームのように、ハラキリスキヤキフジヤマテイストでエキゾチックムードを醸し出そうという企みをもったゲームですが、ゲームの世界観に歌舞伎をフィーチャーしています。真面目にやれば京文化溢れる様な絢爛豪華風光明媚なそれなりに美々しいグラフィックイメージが出来上がる筈なんですが、制作者が歌舞伎に対して何か個人的恨みがあるのか知りませんが、明らかに日本文化を**ねじ曲げて普及させよう**という動きが見えるのはなぜでしょうか。**ま他人のことは言えませんが**。基本的なゲームのシステムは**只のファイナルファイトです**。自機がメガロマンのような長髪頭の連獅子で、基本的な攻撃はパンチとキックという様な取り立てて何の特徴……じゃなくて初めての人にも分かりやすいゲームシステムなのですが、当時作られた同種のモドキゲーム同様「基本的にオリジナルにある物はみんなある」的なシステムです。一面の背景は五条橋みたいな場所で、攻撃アイテムのうち、飛び道具なんかは小道具で使うような扇。んでもって雑魚敵には歌舞伎風の風体の弁慶とか鎧武者もいます。大体ここらへんで歌舞伎世界をゲームの参考にするのは終わりです。あとは**忍者と相撲と寿司が飛び散**

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな28歳。



それにしても海外で売れたんでしょうか、このゲーム。

るバカ世界が展開されます。この間違いまくってるゲームを見たら、猿之助先生とかに名誉毀損で訴えられそうな、いや**是非訴えて欲しいと思う内容**です。大体、鬼はともかく、なんで**力士の肌まで紫色**にしちゃうんでしょう。一応特殊攻撃もあり、手に入れた巻物アイテムの数で必殺技がパワーアップします。第一段階が巨大な釣鐘が落ちてきて鐘をならすという、**バカながら迫力のあるエフェクト**なのですが、第2段階が何だかオシッコのような頼りない雷で、第3段階になるとただの地震です。パワーアップする度に**どんどん地味になっていく**という三段逆スライド方式の演出理論が、ゲームデザイナーの持久力のなさを感じさせてくれます。音楽も、虫歯に反応しそうなメガドラのPSG音源が、僕のキッチュ欲望をいやがおうでもかき立ててくれます。こうしたゲームには、何故かメガドラが先天的にベストマッチする印象があるのですが、獅子丸の気のせいでしょうか。加えてストーリーも凄い。「時は江戸末期、**KABUKI界**（なんやねんそりゃ）の支配をもくろむ『闇KABUKI』は、禁断の裏KABUKIの芸により、正当派KABUKI界に挑戦してきた。**暗黒のKABUKI・POWER**によって危機に陥った頭取達は、富士山に封印されている伝説の**KABUKI・ソルジャー**白獅子、赤獅子兄弟を解き放つ」という、今時特●学級でも出てこないような斬新な作文ですが、KABUKI界とあえてアルファベットを使って全然あか抜けてない所が変にタイトー臭いです。

制作者の企画意図だけはビシビシ伝わってきます

しかしながら、このゲームがどのような販売戦略を持っていたのか、まったく謎です。侍スピなんかは東アジア地域特有の**湿度の高い残虐さと陰鬱さ**を醸し出した素晴らしい世界観が世のオタ……若い世代に受けたのですが、このゲームの広告やパッケージの主人公の絵は**気味の悪いSDキャラ**で、明らかに初めから敬遠でいこうと、既に消化試合に入ったかのような確信犯的なイラストです。初めて見たときに、まったくこんなふざけた国辱ゲームなんて**一体どこの金子製作所が作ったのか**と思ったらあら大変、あのタイトーじゃないの。健全な精神ならば「お前アホちゃうか」とそのままシュレッダー行き確実の企画書ですが、**そこは**それタイトーのこと。**家庭用通信カラオケの客はキャッチ・ザ・ハートしづらい**ようですが、こんなニッチのユーザー層にまで搾取をかけようなんて、なかなか業が深いです。とにかく**「いいんです僕は馬鹿ですから」**と言わんばかりのゲームですが、その企画意図だけはユーザーにイヤというほど伝わります。ただこれを見たとき、所詮ゲーム野郎の世代の日本文化の理解なんてたかが知れたもの。逆にこれ以上アピールさせるものがあったら教えて欲しいくらいだ、というような制作者の開き直りの主張が感じられます。実はこのゲームの真の見所は、ゲーム世代に対して失われゆく日本文化への興味と危機を訴えている所なんじゃないかと考えさせられました。ま、僕の勘違いでしょうけど。



画：イワタカツト

魔王連獅子【ACG】

メーカー：タイトー／機種：メガドライブ／価格：￥6,800／発売日：'91年10月25日

岡元建三の浮ゲーNOW!

侵略編

第3回 プロジェクト オーバーキル

コナミといえば誰でも選べる楽しいコナミです

　コナミと言えばときメモというイメージが定着しつつありますが、あなたのなかでまず頭に浮かぶのは何でしょう。「実況パワフルプロ野球」「実況ワールドサッカー」「グラディウス」「ドラキュラ」などいろいろ浮かんでいるのではないのでしょうか（ちなみに私は「ダバババ」です。ディスクシステムでリリースされていましたが、わが家のディスクシステムは短命に終わってしまったので、いまだに遊びたい欲求ＯＮのまま）。そんな、誰でも・選べる・楽しいコナミも海外ではやってくれます。血しぶき上げる大虐殺ゲーム、それが「プロジェクト　オーバーキル」。あの「ブラッドファクトリー」を越える残忍さを見せつける狂気の一本なのです。

大虐殺の嵐に血飛沫(しぶき)の花が咲きます

　さて、このゲームは、クォータビュー視点によるシューティングゲームであり、「ブラッドファクトリー」をナナメから見ていると思ってくれればＯＫである。ゲームスタイルもほぼ同じ。（オーバーキルでは壁が半透明で透けて見えたり、キャラの動きがなめらかであったりの違いはあるものの）敵と見なす相手を、撃って撃って撃ちまくる、とても単純明快なゲームなのだ。

　そこで、おバカな私が特に注目したいのは倒した敵の死に方、散り際の部分である。

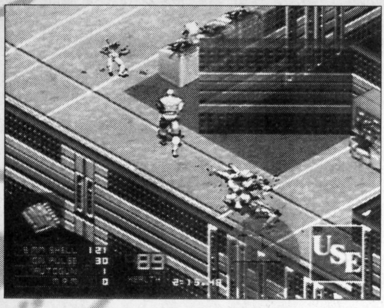
　ゲームの中における敵の死に方といってもいろいろあるが、「ブラッドファクトリー」は、トマトがはじける様にグシャと血しぶきをあげ、汚い床に散り広がる。一方この「プロジェクト　オーバーキル」は、プレイヤーの使う武器、弾の当たり具合によって敵の死に様にバリエーションを持たせている。頭が吹っ飛ぶ。腹がはじける。粉微塵になる。足が砕け散るなど。そしてそのどれもが、激しく血しぶきをあげうめきながら死んでいく。壁際だったりすると、壁に血しぶきの花が咲く。死体が血を流して床に転がるのである。さらに、「ブラッド〜」ですら死体に人の姿はなく、血オンリーだったのに対し、「プロジェクト〜」は死体がむごいかたちで残っていく。死体を踏めば血の足跡がつく。ヒタヒタと音がする。この死体に対する作り込みが、死体の持つ生々しさやグロさを表現し、知らず知らずの間にプレイヤーを狂気の殺戮者にしてしまうのである。また、読み込み待ちのロード画面。



地球侵略おススメ度 61%

PROJECT OVERKILL ™ ［ACG］　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／店頭価格（12月現在）¥7,600

洋ゲー NOW



殺戮につぐ殺戮、ヒタヒタと血の足跡が残る。

これがまたB級ホラーのオープニングでよく見るやつで、したたる血が画面下にたまっていく。ポタッポタッドボボボと擬音で表現するのがピッタリくる、この安直にしてストレートな表現は、このゲームのテーマである殺りく、流血がピン！　とわかるおバカでナイスなものである。（洋ゲーブランドで発売されている「ダイハードトリロジー」。これも流血という点でははずせないゲームである。また、瞬間人殺し量　流血量ともすさまじいものである）。

この「プロジェクト　オーバーキル」は、特殊工作員として敵基地に潜入、大虐殺するゲームである。メジャーなソフトにはないB級映画の持つダイナミックさ。そして、作り込みの丁寧さの中に時折見せる馬鹿さ加減などと同じ匂いとでも言うべきものを持つこのソフト。愛すべき一本である。

B級ホラー映画にも通じる愛すべき一本

かっこいいゲームに飽きたとき、感じたことのない刺激が欲しいとき、洋ゲーに触れて見るのもいいかもしれない。

PS：B級映画と言えば、ずいぶん前にTVで放映された「ビースト」これがまたB級心をくすぐる巨大イカ映画で、劇場、ビデオ未公開だったこともありしっかり録画してしまいました。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

今号の小野さんに登場しているグレイは、S.M.Hに連載しているものを使用しています。

今、プレゼント用フィギュアを、制作中。そんな私のマイブームは、脳まるだし火星人の侵略映画「マーズアタック」。脳が動くなんて最高。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：「インデペ」見ました！　宇宙人がアッサリ負けちゃったのが物足りなかったです。個人的には宇宙人が大勝ちする映画を10分の1くらいの予算で撮ってほしいです。

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.12
GIGANTIC MONSTER 5
FINAL

YASUSHI NIRASAWA

前々回、完結できませんでして申し訳ない。今回こそ完結編です。えー、巨大兵士の腹部の大砲を使って、前方の巨大兵士の足止めを食らわせたプレイヤー一行は、頭部の目の穴より、乗り移りに成功。敵頭部では、オッサンの娘のスティールが機械類にからめとられていた。と、その中より現れた老人、なんと、オッサンの親父どんだった。何故!? その時、「ジィィ」のマユにヒビが入った!! 「メカッ! メリィ!」「ファシュゥウ!」一粒一粒が光っている様な水蒸気の中から、人の女性らしき生き物がこちらを向いている。

「!!……」プレイヤー一行が目を丸くしていると、又してもオッサンが口を開いた。「おっお前ええ!?……」「?」一行の丸い目がさらに大きく見開かれた。「お前じゃないかっ! いっいったいどうなってる!?」。死んだハズの自分の身内が、一度に蘇ってしまったのだ。オッサンの目には、本人の顔にはまったく似合わない大粒の涙が浮かび、ゴーゴーと流れ出た。次に口を開いたのは、死んだハズのオッサンの親父どんだ。

「ニッケル、お前までどうしたのジャ!?」ニッケルとはオッサンの奥さん、そう「ジィィ」の中から現れた女性のことらしい。「どうしたじゃないワ! お父さん!」マユから現れたというファンタジックさからは想像もできない様な日常的なニッケルの台詞だ。「あれ程こちらの世界に戻るのはダメだと言われてたじゃないですか!!」「こちらの世界に来れるのは、年に一度、決められた日だけなんですヨ!」とニッケル。「そんなこと言われても、ワシはどうしてもスティールと、この巨大兵士に乗りたかったのジャモン!!」と親父どん。

「おまけに間違っているじゃありませんかっ! お父さんの調整なさっていた巨大兵士はあっちですっ!!」「何っ? なんとしたこと!!」「それどころか、お父さんのあけた穴から魔物がたくさんハミ出て来たのですヨ! もうっ!!」「むうう……」。あ然としているプレイヤー一行。「お前えぇっ…」「あなたっ、久しいわネ! 元気そうネ! 今回のことはそういう訳なの、私はお父さんを連れ戻すために別の姿となって現れたの。何故別の姿になるのかはよく解らないけれど、決められた日以外に、こちらの世界に来ると何か違う姿になるんですって、こちら側に現れる魔物のほとんどは、そうした物たちらしいわヨ!」

「さっ、お父さん、スティールをはなしてっ!!」「スティール、大きくなったわネ!! 先に逝ったお母さんを許してネ……」「さっお父さん、いつまで機械にからまってるの!! 想いが叶ったんだからもういいでしょっ!! 帰りましょう。私たちのいた所へ……」「悪かったワイ! ニッケル、連れていってくれるか……ジュニアよ……元気でくらしてくれ……」「さっお父さん、私の手をつかんで……」「おっ親父いい! ニッケルゥゥ……」「あなたっ、又、会うべき日に会いにくるワ……さよな……ら……」。

そう言うと、ニッケルとボスコの親父どんは光の粒となって消えてゆく様でした。…「おっ親父いぃ!! ニッケルゥウウゥゥ……」。巨大兵士の頭部内が、パラと崩れるほどのオッサンの声、その声で「スティール」も気がついた様です。「コホッコホッ! パ、パァパァ!!」「スティールゥ! 気がついたのかいい!!」「パパッあのネ、あのネ、おじいちゃんがネ、あのネっ!」「スティールゥ、いいんだヨ、解ってるっ!!」「ちがうの、あのネ、おじいちゃんがコイコイって森の中からネっ!!」「解ってるヨスティールゥ!!」という訳で、今回の物語はボスコ家の親父どんの孫想いが原因のようです。

……一行は巨大兵士を降りて、町に戻りました。プレイヤーも、しばらく後片付けを手伝う決心をしました。……「約束のお金はまだなのケッ?」とズラチャ。それでは又……END.

GIGANTIC MONSTER MOTHER FAINAL

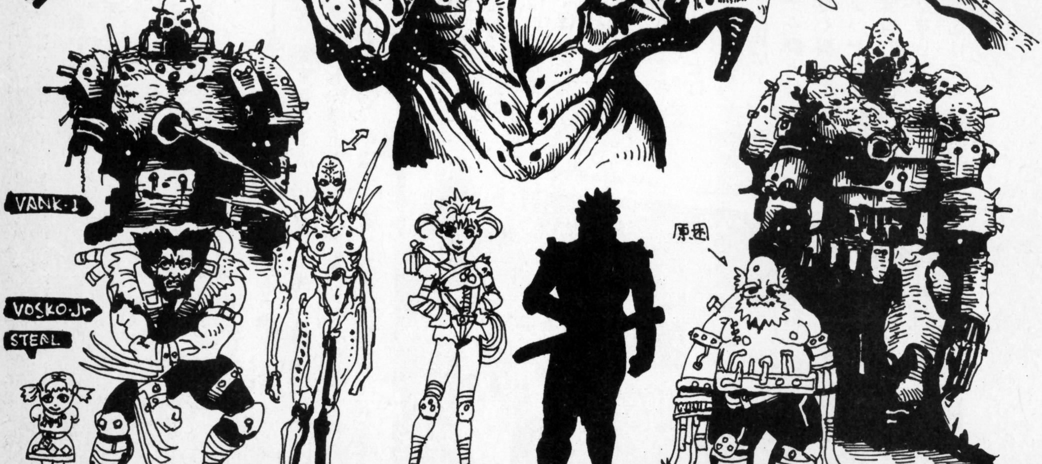


・昆虫人と思われた「ジイイ」
だが、実は……!!

・一応ファイナルですので
ミュージカルの舞台よろしく
カーテンコール風に
登場人物を描いて
みました。

◎モンスターデザインのウン十7
の当コーナーですが、実験的
に始めたこの企画、思った
ようにモンスターをいっぱい描け
なかった事を反せいしていま
すが、まあこれもゲームの
プロットみたいで
たまにはいいかっスカッ!
次回からは通常コーナー
に戻ります。
それではヌ、ヨロシク
ジャリ!!!





BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成9年2月発行　第8号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

とある月曜日。

「いや〜江ノ島」と小野さんがいう。

何やら江ノ島らしい。「今、江ノ島が新しい」のか？「江ノ島帝国幻想の真実とは何か全特集」なのか？　でもなあ、小野さん「アムロ」って聞いてガンダムの「アムロ」思い出しちゃう人だからなあ。その辺ちょっと常人と違うんだよな。

「ゲーセンといえば江ノ島。江ノ島といえばゲーセンだよ」。小野さんの熱弁は果てしなく続く。

遊技場決戦
江ノ島死闘編

なんだかよく分からないが、どうもゲーセンなら江ノ島のようだ。とにかく行ってみることにする。ＪＲ藤沢駅から江ノ電に乗り換え、一路江ノ島へ。

江ノ電、江ノ島駅から、洲鼻通りという小さな商店街を通って江ノ島へ。魚料理をウリにした定食屋。ウィンドサーフィンのボード置き場なんかがあって、いかにも海の近くといった風情。漁師風のじいさんが、後ろからクラクションを鳴らした車に「なあにがプーだ、この野郎」と怒鳴っている。なんか、いい感じ。

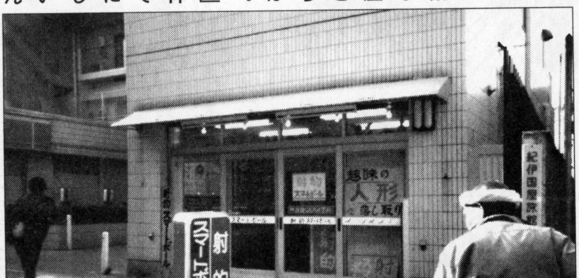
とってもすごいゲーセン!?

さて、小野さんのくれた地図によればそのゲーセンはまもなくだ。なにやら派手な装飾の店が通りの両側に並んでいる。これだ。こじんまりした店構えだが、中には凄いものがあるに違いない。看板を読む。

「射的・スマートボール」。

さすが小野さん。愛するゲーム機はエレメカ。デパートの屋上をこよなく愛する小野さんの琴線に、この店は触れたんだろう…。でも小野さん、これゲーセンじゃないッスよ。

実は私、こういった観光地の遊技場にはいやな思い出がある。とある温泉街の射的屋でのことだ。コルクを打ち出すちゃちな空気銃を使うとはいえ、射撃は射撃だ。「パイナップルＡＲＭＹ」のジェド・豪士を師と仰ぐ私は、格好良く構えて1発撃ち「ちょっと右に流れるぜ」と標的の少し左を狙ってみたりしていた。すると店のおばさんが「そんなカッコつけてないで、もっと近づけて撃つんだよ」と私の銃をひっぱりやがる。銃を持った右手を思いっきり伸ばし、更には体をもっと乗り出せとおばさんはいう。片足でつま先立ち。俺はバレリーナか？　そして銃口の10センチ先には標的。こんなの射撃じゃないし、だいいち格好悪過ぎる。おまけにプライドを捨てて取



これが決戦の会場となった店。手前のじいさんが怒鳴るじいさん。

った変なツボは、小さ過ぎて何にも使えなかった。
　そして目の前の店でも似たようなばあさんが暇そうに外を眺めている。よし、事ここに於いて惑わず。今日はこのばあさんと戦うのだ。スマートボールでばあさんに挑戦。

手強い奴 スマートボール

　スマートボールはパチンコを横に倒したような代物。ピンボール型パチンコともいえる。玉の大きさがスマートボールの特徴の一つで、直径3センチ位の大きな玉を使う。さて200円で50発玉を借りたのだが、どこに玉を入れていいのかがいきなり分からない。大ピンチだ。悩んだ挙げ句、結局ばあさんに教えて貰う。なかなかやるじゃないか、先手を取られたぜ。しかしこっちも伊達にパチンコやってた訳じゃない。キャリアは長いし負けも莫大、人生誤りそうになったことだってあるんだぞ。
　なるほど、あの穴に玉を入れて中央の役物を開き、そこに玉を入れればたくさん玉が出てくるんだな。システムは理解した。勝負。コーン。外れ。コンコーン。外れ外れ。コンコンコーン、外れ外れ外れ。コンコンコンコーン、外れ外れ外れ外れ…。くそっ、ばあさん両替だ。再び50発の玉を借り全員突撃……全員玉砕。玉だ、玉だ。なんだ、ばあさん。なぜ役物を開ける？　サービスのつもりか。なめられたものだ。しかし勝負に情けは禁物、こうなったら店の賞品全部持って帰ってやる!!
　……冬だね。風も冷たいしね。海が近いせいもあるね、きっと。結局1000円使って玉が入ったのは2回。それもばあさんに役物を開けてもらっての2回。帰りにばあさんにへんな人形をもらった。その時の哀れみに満ちた目は一生忘れない。あと、玉を借りるときにぼそっと呟いた「この子はホントに下手だね」という言葉も忘れるもんか。
　帰りに刺身定食を食べた。1200円。まずかった。買っておいた馬券は全部外れた。……帰り道は遠い。

第二回

セガ・エンタープライゼス第３ＡＭ研究開発部

亙重郎氏

セガには競馬新聞片手に面接に行きました



前回の横井軍平氏インタビューが好評のため、みごと連載となった「クリエイターの原体験」。今回は「電脳戦機バーチャロン」プロデューサー、Ｄｒ．ワタリこと亙重郎氏に語っていただいた。



はっきりいって勉強はキライでした

編集部（以下編）：亙さんは小さい頃からゲームとかおもちゃとかお好きだったんですか？

亙：僕、おもちゃとかあまり持ってなかったんですよ。家に本しかなかった。やることないんで本でも読もうかな、みたいな。

編：それは、少年少女名作全集のようなものですか？

亙：いや、そういう子供向けの本なんてなかったですよ。岩波文庫の青版とか白版とかが全巻そろっていたんで、そういうのをしょうがないから訳が分かんないのに読んでました。わりと物語系で子供たちの夢を誘うような赤版がなくて、こむずかしい青とか白とかばっかり（笑）。

編：では勉強家だったんですか？

亙：いや、勉強嫌いでしたから、全然（笑）。授業中は寝てばかりいたような気がします。高校時代、三角関数とか分からなかったですからね。サイン（Ｓｉｎ）をシンとか読んじゃったりして、すっげぇ恥ずかしかった（笑）。前に出て黒板で問題を解かされたりする時なんかも、Ｘ軸とＹ軸を逆に書いたりなんかして、クラスの失笑を買ったりしてね。それで、高校を卒業した後、とりあえず何もする気がしなかったんで、バンドやってました。



ぶらぶらしていたフリーター時代のこと

編：バンドをやっていらっしゃったんですか。

亙：そうです。でも当時は、音楽そっちのけでケンカばっかりしてましたね。みんな気が合わなくて

（笑）。僕は非常に暴れん坊だったんで、ライブハウスでもケンカばっかりで、生傷が絶えなかったですね。ギターでアゴを殴られて、歯が3本ほど折れたり。他のバンドとか、お客とかともケンカを。お客の方が、演奏を聞くよりただ暴れるためだけに来ていたりしてね。困ったもんですよ（笑）。

編：バンドでは何の担当だったんですか？

亙：ベースとキーボードとボーカルでした。わりと何でもやってましたけど、ギターだけは自称イングヴェイの生まれ変わりという男がブイブイ言わせていたんで、そいつに任せていたんです。でも、生まれ変わりっていうわりには加山雄三のコピーとかやってね。僕はイヤだったんですけど。

編：それはお笑い？

亙：いや、彼は本気で大真面目でして。僕もしょうがないからつきあってましたけど、嫌だった（笑）。

編：ハードロック系のバンドだったんですか？

亙：ハードロックというより、なんでもかんでもやってましたね。ハードロックとか当時からしてすでに恥ずかしい話じゃないですか。そういったことをやるのは東京人としての美意識に背くというか。

編：ご出身は東京なんですか？

亙：そうですね。まあ、僕は後天的に田舎に行っちゃいましたけど。一カ所に留まってられないんですよ。だから、高校卒業して2年ぐらい遊んでいて、バンドやったり働いたり、今でいうフリーターみたいなことをやってましたね。広く浅く、いろんなことやってました。風呂屋さんの壁画とか、映画館の看板とかを描いたりしてましたよ。全然似てない竹下景子とか描いたりして（笑）。似てないからヒゲはやしちゃったり（笑）。

編：（笑）ヒゲを描いたりして怒られなかったですか？

亙：怒られたけど、別にいいじゃないですかねぇ。描いちゃったからしょうがないし。看板描きってスピード勝負なんですよね。下書きもなくて、ぱっと描いてぱっと去る。

編：バンドやったり絵を描いたり、何でもやっていたんですね。

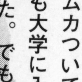
亙：まあ、生活手段としてやらざるを得ないという状況でしたからね。当時、いつもお金がなくて、しょうがないから働く。でも、僕みたいに生活のために働いているのよりも、片手間でバイトをやっているような学生の方が給料が多いんですよ。「どういうことだ。俺の方が優秀なのに」と思ってですね。あ、ちょっとゴーマン入ってますか（笑）。橋の修理工事とかでも、僕は図面引きとかをやるんだけど、そういった頭を使う仕事よりも、肉体労働の学生の方が給料がいいんですよ。すごい理不尽に感じたんだけど、そう文句を言うと「しょせん大学に入れなかったんだよね」とか言われるわけですよ。それはそれでムカついてね。で、悔しいから俺も大学に入ろうかなと決心しました。でも、三角関数すら分からない男だから、このまま受験してもヤバいだろうと。

編：どうなされたんですか？

亙：その頃、本屋でバイトしていたことがあったんですけど、そこで「記号論理学」とかいう本を見つけて、それがけっこう役に立ったんですよ。記号論理を応用すると、物理とか数学があっさり簡単に解けたりしてね。物理と数学が完璧になれば、あとは他のものをちょっと押さえとけば全然ＯＫじゃないですか。入試とか受験なんて、こんな「なんちゃって」な世界なんだなー、とか思って受けたら、やっぱり簡単に受かった。それでまた人生をナメてしまいました（笑）。

編：本を読んだだけで受かるなんてすごいですね。

亙：入試問題の文章を記号化することによって整理整頓されるわけで、それを再統合すると自然に答えが導かれます。簡単なことですよ。



大学生時代から加速したアウトロー人生

編：では、大学に入られてからは何を？

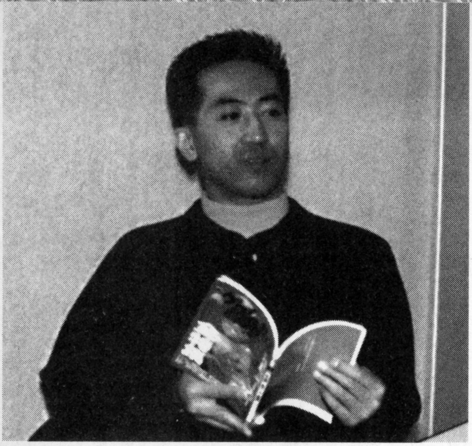
亙：人類学専攻でした。人類学といっても文系じゃなくて、生態学とかいう感じで動物を追っかけて野山を駆け巡っていました。あち

こちをぶらぶらするのが趣味かつ研究、みたいな。
編：真面目だったんですね。
亙：いや全然（笑）。大学なんて行っても面白くなくて。で、自然の流れというか勝負事が好きなんで、ギャンブル関係にハマって……アウトローな話になるからヤバいかな。
編：ぜひ聞かせて下さい（笑）。
亙：大丈夫かなぁ。まぁ、あちこちブラブラしながら、昼は競馬で夜はバクチみたいな生活をしていたんですよ。そしたら何か知らないけど勝ちが続いて、お金がたまっちゃったんです。すると突然、旅がしたくなった。どうせ行くんだったらガツンと遠い南にでも行こうと思いまして、オーストラリアに行ったんですよ。オーストラリアは暖かくて食べ物がおいしいんで気に入って、そこを拠点にインドネシアとか環太平洋地帯を飛び回ってましたね。
編：楽しそうですね。
亙：楽しくなんかないですよ。何度死にそうになったことか（笑）。
編：海外で働くのって大変じゃなかったですか？
亙：いや、僕、働くの嫌いだから働きませんでした。
編：ではやはりギャンブルで…。
亙：そうですね。一日で30万ドル稼いだと思ったら、それが一晩でなくなったり、20ドルで一週間食いつないだり。普通の人だったら持たないんじゃないかな。普通の人は心の安らぎとか求めるけど、僕はそんなもんなくても大丈夫な人間なんで。でもある時、かなりヤバいトラブルが起きちゃいまして。
編：それは？
亙：かなりヤバイんで、さすがに話せません。勘弁して下さい（笑）。で、そういう目に会ってさすがに「このままじゃいけない。俺もずいぶんひどいことをしてきた。ここら辺で隠居しよう」と思いまして、今度はアラスカに旅立ったんです。
編：すさまじい生き様ですね（笑）。



セガに入ったのはほんのはずみなんです

編：海外にはどれぐらいいられたんですか？
亙：うーん、どれぐらいいたのかなぁ。あまり覚えてない。アラスカとか、時間の感覚とかなくなっちゃいますからね。海外生活も長くなって、ある日「たまには日本にでも帰るか」と思い立って、日本に帰り、またうだうだ暮らしていました。その時、ほんのはずみでセガに入ったと。
編：はずみ、ですか。
亙：そうですね。近くに大井競馬場があるじゃないですか。だから、競馬の帰りにちょっと面接でもしてみようかなぁと思って、受けてみたという（笑）。だから競馬新聞片手にセガにやってきたんです。
編：面白いですね。
亙：当時セガには簡単に入れたんですよ。言っていいのかな（笑）。セガに入るまで、ゲームとかまったく触ってませんでしたからね。ゲーセンも、たまに待ち合わせで行くぐらいでしたよ。ゲームって面白いんだなと思ってやり始めたのが、海外から日本に帰ってきた時、ちょうどゲーセンでシューティングが全盛だった'88年ぐらいですかね。「グラディウスⅡ」とか「タツジン」とかやってみて、結構いいかも、とか思って。その頃には古くなってた「R-TYPE」とか、とてもイカしてたんで良くやってました。アイテム取るとフォースが後ろからくるじゃないですか。そしたら、敵が後ろから来たのかと思っちゃって、すげぇびびりました。こっちが撃てば撃つほど、ヤツも弾を撃ってきて、しかも寄ってくるし（笑）。
編：（笑）。
亙：やり始めの頃は「R-TYPE」の一面の最初のゲートに入れませんでしたからね。でも段々うまくなってくるもんで「グラⅡ」はけっこう行きましたよ。最終面のカニのところでみんな死んでいるんだけど、そこに出てくるダッカーが画面の端に行くと弾を撃たないので、一番前に行くと簡単に避けられるんですよ。確か「チャンチャン避け」とか言ったと思うんですけど、それができると8周だろうが12周だろうが簡単に行けるんですよ。僕、それの発見者のつもりでいたんですけど、実はポ



ピュラーな技だったことを知ってがっかりしたような。あと、「タツジン」も1000万点は行きました。

編：家庭用では遊ばれなかったんですか？

亙：家庭用ゲーム機に触ったのは、セガに入る半年くらい前でしたね。今度勤める会社が作ってるからって、メガドライブ買ったっスよ。最初に手にしたメガドラソフトが「サンダーブレード」だったんですけど、やってみて「なんだこれは！」とか思って、将来に不安を感じました（笑）。「ゲームって本当に面白いのか？」って真剣に悩みましたよ。



結局、ゲーム業界に水が合っていると思う

編：本当に面白い人生ですね。

亙：強引ですよね。気合い一発というか。普段はダラダラしてるんですけど、ここで決めとかないとヤバいという時は気合いを入れる。あとは寝てる（笑）。

亙重郎（わたり・じゅうろう）
セガ・エンタープライゼス第３ＡＭ研究開発部所属。「電脳戦機バーチャロン」プロデューサー。高校卒業後バンド活動に没頭。２年後、気が変わって大学へ進学するも１週間で飽きてしまい、以後ギャンブルに専念。放浪がてら全国の競馬場を巡り、調子に乗ってオーストラリアにまで足を伸ばす。彼の地では結構面白おかしい生活を送っていたらしい。しかし、突如としてアラスカに隠居、ここで一生を終えようと決意。…のはずが、何年目かの春に気まぐれで帰国、セガに入社。暫くうだうだしていたものの、「そろそろ」ということでバーチャロンの企画を立案。だが非常にリスキーなプロジェクトだったので、たちまち危機（台湾追放）に陥る。まあ、とりあえず踏ん張ったので、無事リリース。おかげさまで好評。有り難う。現在は、次作（バーチャロン２）の制作に追われて超多忙。乞うご期待。東大理学部卒。人類学専攻。

編：それは今のゲーム作りでもそんな感じなんですか？

亙：そうですね。そうですねって威張ることでもないですけど（笑）。ゲーム作りって農作業に似ているんですよね。基板を作ってソフトを仕込むのが、畑を耕して、種を蒔いて、手入れして、最後に取り入れて市場に出すっていう流れそのままで。でも、たまに「こんな単調な毎日でいいのか」って思ったりしますけど。なんかひどいこと言ってますね。こんなダメな人間が会社にいてもいいのかなって気もしますが。

編：セガにはもう5、6年ぐらい勤められているんですね。

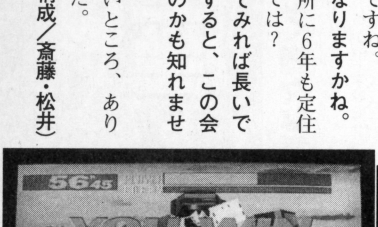
亙：それぐらいになりますかね。

編：亙さんが一カ所に6年も定住するのは珍しいのでは？

亙：あっ、言われてみれば長いですねぇ。ひょっとすると、この会社の水が合ってるのかも知れませんね。

編：本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

（聞き手／斎藤・構成／斎藤・松井）



もはやおなじみとなった「バーチャロン」のテムジン。

亙重郎氏代表作
「電脳戦機バーチャロン」

昨年11月にセガサターン版も発売された、３Ｄロボット対戦アクションゲーム。人対人が主流の対戦格闘ゲームの中で、シューティング要素を含んだロボ対ロボのバトルが新鮮。ゲームバランスが良く、いまなお高いインカムを誇っている。

気になる続編の方は、新基板モデル３にて鋭意制作中とのこと。発売が待たれるところだ。

電視遊戯考現学講座 7

Video Game Modernology

ゲームはなぜ面白いのか?

テレビゲーム制作は様々な矛盾との戦いです。しかし、そこには広く様々な意味が込められています。

田尻智

ゲーム制作における様々な矛盾との戦い



クリエイティブとは自己矛盾との戦い

テレビゲームの新しい仕組みを思いついたとして、それを実際に制作していくには、ゲームデザイナーとして、数々の問題と戦っていかなければなりません。今回は、そういう話をしましょう。

ある対象（書籍や映画、テレビゲーム）を見たときに、人が心から「面白い」と感じるのは、そのアイディアが突飛であったり、あるいは形状が変わったりしているからです。何の出来事も起こらない日常は、退屈であり特に面白くはない。感動には、日常に対して普通とはいえない事件が入っている。人間は、刺激のない平坦な日常から離れて、「矛盾する要素」を発見したいのです。それは、相対的な感情なのです。

しかしながら、良く考えてみれば、新しいアイディアが風変わりであるほど、ゲームの普遍性は反対に失われていく気がします。

一般に、斬新さと普遍性は、矛盾するように感じるのです。だから、変わっているだけでなく、広い間口を併せ持っている作品というのは、それだけで矛盾した構造を持っていることになる。世の中に「名作」と呼ばれる作品が生まれにくいのは、クリエイティブが、こうした自己矛盾の中で戦い作られていくせいではないかと思っているのです。カルトとか早すぎた傑作と呼ばれるものと戦いながら完成させなければなりません。

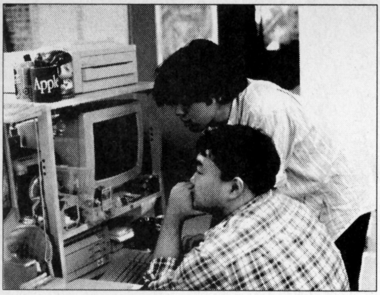
環境やルールにおける数々の「矛盾」を一つずつ解決していく作業が、プログラムという技術で行われるのが、テレビゲームの制作というものです。

ところが、プログラマーという職種では、この「矛盾」が嫌いな人が多いものです。コンピュータのプログラムは、構成に少しでも隙や不具合があると、たちどころにバグを発生させ、動作すらしなくなります。そのために、ゲームの企画者が「面白いアイディアをたくさん考えたから、ああしてこうしてプログラムしてくれ」と言ったとしても、わずかでも曖昧であったり怪しい指示があれば、「それは無理です。それだけやると、キャラクターが１０００種類くらい必要でメモリには２５６種類しか入らないから仕様に矛盾します」なんて切り返されたりする。プログラムを強く意識しながらテレビゲームを制作していると、なおさら「矛盾」がキーワードになるわけです。

「ポケモン」制作でも、当初から「携帯性の高いゲームボーイなんだから、いつでもゲームをセーブできた方が良いよね」なんて言いながら作ってたわけですが、プログラマーは「ではHPがなくなる直前にセーブしてしまうと、永

久に死んでは生き返ることを繰り返す、無限ループに陥る危険性も出てくる」と、すぐに気が付く。普通のRPGでは、あらかじめセーブポイントの位置を決めておくことで、こうした矛盾する状況を回避しているわけです。「ポケモン」の場合は、矛盾を回避するために、HPが0になると目の前が真っ暗になり、自分の家に戻るようにしたのですが、そこに至るまでは様々な議論を繰り返しました。

ですから、よりエレガントなゲームに仕上げるためには、手間をかけることを恐れずに、納得の行くまでアイディアを詰めていくことです。最初からレベルの高いゲームを作るつもりであれば、本番のスケジュールが来る前に、できるだけゲーム仕様の小さい実験を繰り返しておき矛盾点が膨らみすぎないように準備すると良いでしょう。



企業らしくない会社、ゲームフリークの開発風景。

例えば、僕のところでも、「ポケモン」の研究開発の一環として、3Dのポリゴンモデルで「リザードン」のようなキャラクターを作ったりします。3Dキャラクターを戦闘画面上でぐるぐる回してみたり、火を吐くようなエフェクトを入れて操作実験をしているのです。そうした作業を通過してみて、CGモデルでリアルにしすぎると、逆にポケモンの世界から離れて、リアリティが失われていく印象も見えてくるのです。その結果、無理に立体的にこだわらないで、仕組みの面白さが透けて見えるような世界を掴むことができるでしょう。仕組みとして、トレーディングしたり、コレクションできる方向で詰めていく方が、もっと夢も広がるでしょうし、64DDの特性を生かすこともできそうです。

企業らしくない会社をいかに維持していくか

このようにゲーム作りには「研究開発」という言葉が持っている、発見したり、実験で見えてくる事実が必要不可欠だと思います。多くのゲームメーカーで、ゲーム制作部門を研究開発部（R&D）と呼びますが、それは一般的な企業のイメージと矛盾する要素をはらんでいることを伺わせています。

ゲーム会社では、企業らしくない会社を、いかに維持していくか。ここがキーポイントになっていると思っています。僕も、ゲームフリークという会社を、もっと大きく育てたいと願っています。つまり、これからも良いゲームを作り続けて、それに見合った良い評価を受けて大きな利益を上げていく。その結果、会社は一段ずつ成長して、より会社らしくなっていくでしょう。それは、まるで鏡あわせのように増殖していく「矛盾潰し」を繰り返していく大変な世界と言えますが、クリエイティブの世界はどこも似たような厳しさを持っているでしょう。それでも無から感動や興奮を作り出す、この仕事はこのうえなく満足感のある仕事です。

昨年の僕は、良いタイミングで「ポケモン」を発売でき、業界的にはゲームボーイ再興の年になったと思います。携帯機のゲームボーイは、従来の家庭用ゲーム機とは別に進化していく独自のメディアだと捉えています。だとしたら、スーパーゲームボーイのように、あらためて家庭用ゲームと携帯ゲームの融合も考えて良いと思います。あと、通信ネットワークゲームも、新しいゲーム性の宝庫として、一層発展していくはずです。「ドゥーム」や「ポケモン」など、その成功サンプルも揃いつつあります。僕は、自己矛盾とうまく戦いながら、今後も新天地の開拓を目指したいと思っています。

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴16年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS

第五弾 【戦国ブレード】



さて、今回の御供え物は、最強のシューティングメーカー彩京の「戦国ブレード」だぜ御同輩！ 縦シューを作り続けてきた彩京が世に問う、初の横シュー。とはいえ、全体的なノリと雰囲気は今までの彩京縦シューそのままなので御心配無用之介だ！

避けて撃つ、溜めて撃つ、壊してドカーン、ボンバーボカーン！ ……って感じの御意見無用な爽快感命の作りは、正にSTGのロード・オブ・キング。無尽蔵に降り注ぐ敵弾をかいくぐり、敵メカを撃破した時のジェネシスじゃないシグノシスいやちがうカタルシスは無条件に御機嫌だ！ 敵の攻撃パターンが単純だったりするけど、この圧倒的な爽快感の前には瑣末なことに過ぎぬ！ ケレンのない威風堂々たる作風が、己のシューター魂を揺さぶる最大要因なのである。



マリオン様で敵機を粉砕！ めざせ「ガンバード2」!?

前作の「戦国エース」ではキャラクターが戦闘機に乗っていた。しかし今回はキャラが生身で飛んで闘うため、常に御姿を拝見できるのが感情移入しやすげで大吉。各キャラの攻撃方法も多彩で豊富。敵キャラの和洋折衷なデザインも秀逸だ。彩京のキャラクターSTG、ここに極まれり！ 女性キャラが巨乳なのも殊にサイキョー流で良い塩梅。

最初に使えるキャラクターは五人だが、隠しキャラとして「戦国エース」の御大アインと「ガンバード」のマリオン様（最高！）が登場。この隠しキャラ二人が実に魅力的なので、スタンダードキャラに居ても良かったのでは？ その場合の隠しキャラは、もちろん「ストライカーズ」の戦闘機で御の字（無茶？）。

気軽に遊ぶも良し、好みのキャラで楽しむも良し、自己の限界にチャレンジするのも良し。様々なプレイスタイルを許容する、波を砕く岩のような僕の母親～みたいな御親切ソフト（なんだそれ）の「戦国ブレード」。シューティング初心者への教則本かつプロパガンダに成り得る本作品をプレイして、君も上昇志向の特A級シューターに特進！ 御身の御健勝を御祈りするで候！

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。'96年個人的ベストシューティングは「ティンクルスタースプライツ」（ADK）だっ！（次号で取り上げたい）。

エロの星の名の下に

第8回 Pia♡キャロットへようこそ

南 敏久

あ、皆さん、あけましておめでとうございます。いやー春ですね。いや、世間的にはまだ冬なんですけど、個人的には春なのです。非常に春なのです。そう、私南サンは今、「恋」をしているのです。といってもCRTに妖しく浮かぶ電脳美少女とか冷たいボディの少女人形じゃないですよ。ちゃんと暖かくて柔らかい生身の女性です。最近は寝ても覚めても彼女のことばかり。そんな訳で今回の南サン、いつもの「凌辱」とか「調教」といった方面に心が向かいません。そこで今回はいつもより明るめな「Pia♡キャロットへようこそ！」を紹介しようと思います（少し古いゲームでゴメンネ）。

さてこのゲームの舞台は「Pia♡Carrot」なるファミレス。主人公はここで夏休みの間バ

南 敏久（みなみ としひさ）……兵庫県の大野くん、千葉県の小松くん、「プロデュース」の情報ありがとう!! 2人にはゲーム批評未公認の㊙グッズをプレゼント。気長に待っててね。




やっぱり可愛いいですよね。ファミレスの制服って。

イトを続け、最終日に意中の女性に告白します（大抵その前に一発キめちまいますが）。ファミレスといえば制服、ということでこのゲーム内には三種類の制服が登場。その中から好みのものを選べるのですが、エロシーンの大部分がロマンチックに素っ裸なのでこのシステムも今一つ空回り（やっぱ着せたまま後ろから……とかやりたいジャン！）。で、このゲーム、ゲーム中にやることはそんなに多くないので結構気楽に遊べるのですが、それでも告白に失敗するとコスプレマニアの妹が来て明るく慰めてくれます。これがまたウザったくて本当にもう妹って奴は（涙）。

戦国ブレード【STG】メーカー：アトラス/彩京／機種：セガサターン／価格：¥6,800（2枚組）／発売日：'96年11月22日 © 1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS　Pia♡キャロットへようこそ〜We've been waiting for you〜【AVG】メーカー：カクテル・ソフト／機種：PC-9801／価格：¥7,800／発売日：'96年7月26日 © 1996 COKTAIL SOFT/IDES CO.,LTD.　モンティパイソンのHOLYGRAIL【ETC】メーカー：ポニーキャニオン／機種：Mac／価格：¥5,800／発売日：'96年12月4日

告発！圧力、捏造 美少女ゲーム業界

新興ソフトメーカー、ヘキサの第一作「女神降臨」の発売が延期された。その背後に広がる美少女ゲーム業界の不透明な現状とは。



パソコンゲームはアダルト分野あってこその…

一昨年に始まった一大パソコンブーム、WIN95の大波は記憶に新しい。しかし、ゲームマシンとしてパソコンとコンシューマ機を天秤にかけたとき、「総合的に見て後者に軍配が上がる」といって異論のある人は少ないはずだ。

「でもやっぱり、パソコン、できればキューハチでなくちゃダメなんだ！」

というユーザーも、なかにはいるだろう。「ごもっとも」とつい力強くうなずいてしまった読者の何割かは、間違いなく美少女ゲームユーザーだとお見受けするが…いかがだろうか？

たしかにアダルトゲーム、中でもアニメチックな美少女ゲームと呼ばれるジャンルはパソコン、とりわけPC－98シリーズの独壇場だった。極言するならパソコンゲームすなわち美少女ゲームである。ある流通関係者によれば「販売店のパソコンゲーム売場の7割以上はアダルト、その主流は美少女ゲーム」というほど。コンシューマ機における表現の規制の厳しさも加わって、長年Hゲームなら98という常識ができてきたわけだが、ここにきてようやく「美少女＝98」という図式は崩れることになる。美少女ゲーム分野にもWIN化シフトの潮流がやってきたわけだ。

「女神降臨」の発売はまだなんですか？

'93年にWIN3.1が発売されても、相変わらず98を中心としたMS−DOSでの開発が主流をなしてきた美少女ゲーム業界。その理由には、ユーザーの「過去の遺産」への対応、またWIN3.1自体がそれほどホビーユースで浸透しなかったことがあるだろう。だが、その一方で、メーカーの苦しい実情も見逃せない。美少女ゲーム業界を支えているのは、その大半が社員が10人程度の小さな会社。早い話、早期にWINに移行する体力に乏しいメーカーも多かったのだ。

しかし安穏としていられたのもごく最近まで。WIN95旋風に伴う一大パソコンブームと、それに伴う初心者ユーザーの急激な増加。フルカラーや256色対応のグラフィック、動画や音声の取り込みも当たり前になってきた。その一方で、コンシューマ機のスペックも飛躍的に上昇しており、動画、音声を多用したゲームが主流になっている。それに伴い、美少女ゲーム業界もWIN化を余儀なくされてきた。事実、昨年あたりから美少女ゲームのWINシフトは急速に進み、年末商戦に至ってはタイトル数も売り上げも完全にDOS作品を抜くに至っている。

そうした流れの中で、とある一般ソフトが発売を目前に控えていた。昨年の8月のことだ。

タイトルは「女神降臨」。新興ソフトメーカー・ヘキサが設立第一弾として作ったWIN用壁紙&アクセサリー集である。本作のテーマは「女神」。5人のイラストレーターによる競作で、声優の丹下桜による音声データ、またアイコン集なども多数収録されている。美少女ゲーム専門誌にも記事として取り上げられ、イラストレーターの名前を知る一部ユーザーなど、発売を心待ちにしていたと聞く。



「女神降臨」のパッケージ。このイラストのタッチに見覚えのある人も多いのでは。

ところが、発売のアナウンスが各方面に流れたにもかかわらず、一向に店頭に並ばなかった。一旦は流通に乗りかけたが、「諸般の事情」で通常発売が先送りされたらしい。

製品自体に欠陥があったのか。『描写』に問題があったのか。

編集部ではヘキサより「女神降臨」を通販で購入。その内容はアダルト性が希薄で、一般作と言っていい内容だった。

だが、その後流れる噂を頼りに、「女神降臨」とヘキサがたどった足跡を追いかけていくうちに、容易には理解しがたい『美少女ゲームをとりまく現状』が浮き彫りにされてきた。

現在「女神降臨」は通信販売が主な販路で、一般のショップでは、ほぼ買うことはできない。一時、流通業者を通さず、メーカーからショップへの直卸という形で小規模な店頭販売も試みられたが、ある方面からの『圧力』で数少ない販路も断たれてしまった。

これは一体、どういうことなのだろうか？

女神降臨［ETC］ メーカー：ヘキサ／機種：WIN／価格：¥5,800

「女神降臨」が受けた受難

ヘキサ制作のWIN用壁紙&アクセサリー集「女神降臨」はなぜ一般のショップに置かれなかったのか？ 完成から発売に至るまでの道のりを追う。

誰もが問題なしと見込んだソフトがはまり込んだワナ

ゲーム業界で働く人たちは一様に「業界は狭い」という。数人レベルのメーカーが寄り集まる美少女ゲーム業界なら、その『狭さ』も推して知るべし、である。よって噂の伝播も早い。

編集部は当事者にたどり着く前に、かなりの情報を収集することができたが、断片的な話を総合すると以下のようになる。

ヘキサはもともと年齢制限を必要とするソフトを制作する予定はなく、完全に一般作として「女神降臨」を制作。その後大手流通のソフトバンク、ヴューズ両社に流通業務を依頼した。

一度は両社から注文書をＦＡＸにて受け取ったヘキサだが、「女神降臨」のグラフィック内容を確認するためにサンプルを見せてほしいとの連絡を受ける。その後、サンプルを確認したソフトバンクから「裸体が描かれたイラストを削除するか、コンピュータソフトウェア倫理機構（以下、ソフ倫）に加盟し審査を受けるか」という二者択一を迫られる。一方、ヴューズからは「『女神降臨』の内容からすればソフ倫審査の対象外」と回答を受けていた。ちなみにソフトバンク、ヴューズはともにソフ倫の流通顧問会社である。

ヘキサはソフトバンクに対して、ヴューズの見解を伝えるが、なおも前回の条件をクリアしない以上は販売に協力できないと言明。

一度はソフ倫加盟を選択するかに見えたヘキサだが、加盟・審査にかかるタイムロスを理由に断念。もともと要求自体に正当性が乏しいうえ、雑誌でイラスト等が紹介されていたことや、イラストレーターの作家性の尊重などの理由から、ＣＧ削除という手段をあきらめ、ソフトバンクにその意思を伝える。後日、同社から「女神降臨」約千本の発注を白紙撤回する旨を伝達される。

ところが、今度は頼みとするヴューズから「ソフ倫顧問会社のソフトバンクが扱えないと判断したソフトを、同じ顧問会社である当社が扱うのはいかがなものか」といった内容の連絡が入る。これによりヴューズ受注分の約千本も宙に浮く形となった。

結局、ソフ倫加盟という選択肢しか残されていなかったヘキサは改めて手続きを行うことになる。しかし、販売に至る障害はこれだけで終わらなかった……。

突然降ってわいた「著作権侵害」問題

加盟手続きを終了したヘキサの元へ、ソフ倫事務局から「提出されたヴューズの推薦状が無効になった」と通知があった。寝耳に水のヘキサがヴューズに確認したところ「当社から取り下げたわけではないが、ヘキサに著作権侵害の噂が流れている」と返答。ソフ倫の加入規定に「著作権で争っているメーカーのソフトは加盟できない」という項目があるため、顧問会社のヴューズとしては手が出せないということらしい。「著作権問題はない」と主張するヘキサは、ソフ倫に具体的内容の提示を求めるが、「ソフ倫役員会社のどこかがそう主張している」という回答を引き出すのみであった。

告発！ 圧力、捏造、美少女ゲーム業界

その後、ソフ倫加盟のメーカーに販売を代行してもらう案も浮上したが、今度は「ヘキサ社員が旧会社在職中に背任行為を働いた」との噂が流れ、契約に到らず。

ここで完全に「女神降臨」の一般流通は暗礁に乗り上げた。

以上が関係者から聞いた話の大まかな流れだが、事実か否かを判断するには当事者の話を聞かねばなるまい。

まずは「女神降臨」一般流通のゴーサインを出し、一度はヘキサの推薦会社となったヴューズ。ヘキサとの直接の窓口となった東京営業所所長・上村氏の回答である。

「『女神降臨』の内容自体は問題がありませんでした。年齢規制のない一般作か、一部の裸体シーンを考慮しても、15歳未満販売禁止のR指定がせいぜいといったところです。ソフ倫とヘキサの対立という見方は筋違い。ポイントはやはり著作権問題にあると思います。この問題がクリアされない限り、流通としては手が出せないというのが正直なところです」

「著作権問題」というキーワードには、関係者を納得させるだけの力があった。事実、関係者の多くが「著作権うんぬんといわれたら、当事者同士で解決するのを待つしかない」と口を揃える。

「女神降臨」発表アナウンスがあった段階で受注を決め、後にヘキサと直取引した秋葉原・メッセサンオーの大川氏は、

「こちらも大々的にお手伝いしようとしていただけに残念です。直販の件では『某社』との話し合いの中で流れたんですよ」と語る。

実はこの『某社』が一連の流れで大きな役割を果たしていたことが後に判明するのだ。

ディーオーの関与とソフ倫が出した回答状

誰もがノーマークと判断していた「女神降臨」の倫理審査、ソフ倫加入妨害、突然浮上した「著作権問題」「背任行為」、そして背後で動いていた『某社』の存在。

なにやらミステリーじみた展開だが、先に種明かしをしてみよう。

各方面へ取材したところ『某社』＝ディーオーというのが衆目の一致するところであった。

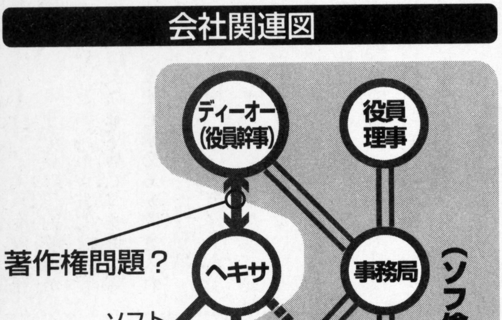
ディーオーは、「妖獣戦記」シリーズなどを筆頭に、ユーザーに人気の高い美少女ゲームメーカー。このディーオー、及びパンサーソフトウェアの代表取締役社長が佐藤健次氏。同社は監事としてソフ倫の運営にも関与している。

そしてソフ倫内部で「ヘキサに著作権問題あり」と発言し、販売代行契約の際「ヘキサ社員に背任行為の過去あり」と主張したのが、ディーオーであり、佐藤氏だった。

実は、このディーオーから独立したメンバーが興した会社がヘキサである。ヘキサ代表取締役社長の福岡英明氏に、会社設立の経緯や一連の流れ、また佐藤氏の関与について聞いたところ、「否定はしない」との回答を得た。

もともとヘキサの一部スタッフとパンサーソフトとの間には、退

会社関連図



職金の不払いを巡る問題があった。パンサーソフト側は解雇、スタッフは自主退社と話し合いは平行線。そのためスタッフが個人で裁判所を通じて退職金請求の勧告を依頼したところ、パンサーソフトが異議申し立てを行った。在職中にデータを持ち出した為の解雇、またヘキサから発売予定の「女神降臨」にも、在職中に描いた原画が一部使用されているというのがその理由である。

だが、証拠として裁判所に提出された書類とは、ゲーム雑誌に掲載された「女神降臨」のイラストのみだった。証拠不備でスタッフ側の勝訴が予感された裁判だったが、退職金よりも裁判費用の方が高額になることが予想され、スタッフは裁判の取り下げを決意。そして、このスタッフはパンサーソフト在籍中に、ディーオーでソフトのグラフィック作成にもかかわっていた。これが編集部が調べた範囲での、現在も尾を引いている「著作権問題」の真相だ。

ヘキサ側顧問弁護士竹澤哲夫氏は「問題となっているイラストはヘキサ設立後に描かれた物で、著作権侵害の事実はなく、ディーオー側に侵害を証明するものもない。また背任行為に関しても、ヘキサ社の発起人はみなディーオー退社後に会社を設立しており、他に個人的な小額の出資があったとしても、商取引の妨害行為を正当化する理由としては認められない」と佐藤氏の主張に真っ向から対立。

前述のとおり、関係者たちは一様に「著作権問題は当事者同士のこと」という姿勢をとっているが、かたやソフ倫の役員会社、かたや加入を希望する新興メーカー、どちらの立場がより強いかは火を見るよりも明らかだ。

福岡氏らがソフ倫加入を断念したある日、佐藤氏から電話があった。曰く、「今回の問題に関しては周囲が勝手にやったこと。事態を収拾するために販売代理の契約を結びたい」。最初に提示された条件が「中間マージンはとらない。通販及びパソコンゲーム以外の事業に関してはノータッチ」という常識的な内容だったため、ヘキサは販売代理契約締結を決意。ところが後日提示された契約書には「ディーオーにソフト買取の義務はなく、ヘキサからの契約解除ができない」といった一方的な内容が盛り込まれていた。ヘキサは契約内容の変更を求めるが聞き入れられず、結局、物別れに終わる。

一連の真相についてディーオーに問い合わせると「年末で立て込んでいて回答する時間がない」と語るのみであった（取材依頼は12月半ば前後に行った）。ソフ倫に対する取材依頼でも、「年末で役員理事のスケジュール調整がつかない。」と概ね似たような対応であった。

当事者への取材が思うように進まなかった我々は、次に、ある業界関係者にFAXで質問状を送り、返事を待つことにしたのだが…。

ことさら仰々しく書くつもりもないが、ここで意外な展開を見る。「匿名の文書取材になら応じる」とのことで送付した質問状が、そっくりソフ倫に渡っていた。さらにソフ倫はその質問に回答を添付したものを、『ゲーム批評』以外の関係各社（メーカー、美少女ゲーム専門誌等）にリリースしていたのだ。

本来なら「知らぬは取材者ばかりなり」の状況だったに違いないが、我々は運良く（？）その回答状の入手に成功した。

左ページのコピーを見ていただきたい。ソフ倫の運営及びディーオーとヘキサの問題に関する項目に対する回答がなされていた。そこには「福岡氏の実父の職業柄、18禁ソフトを作るというのは問題」（注1）という理由でヘキサがソフ倫加盟を自ら取り下げたこと、また現在は流通会社RSKを通じて、全国流通が正常に行われていると記されている。いわば、「業界関係者の皆様、事実はこれです」といったところだろうか。

公正取引委員会への事実調査依頼の動き

さて、これまでの全証言を踏まえたうえで、一方の当事者ヘキサのコメントを紹介してみたい。取材した昨年12月の時点で、前出の竹澤弁護士が取材窓口になっていることをお断りしておく。

（注1）：福岡氏の実父、福岡宗也氏は弁護士で新進党代議士。だが、本人にソフ倫の回答内容について確認したところ「事実無根」との回答を得た。

平成8年12月24日

各位

コンピュータソフトウェア倫理機構
理事長　稲井道子

拝啓　貴社益々ご清祥のことお喜び申し上げます。毎度当機構の活動に格別のご支援、ご配慮を賜り厚く御礼申し上げます。
さて、広告代理店株式会社マイクロハウス社グループ株式会社マイクロデザイン社刊行の「ゲーム批評」誌からの取材依頼を過日12月12日に当機構は受けました。
しかし、年末の一番押し迫った時期ということもありまして理事（ソフトメーカー）が取材に応じることは不可能となりお断りいたしました。
そうしましたところ12月20日になりましてソフトメーカーの一部各社に対して株式会社マイクロデザイン社より「御質問用紙」というFAXが送られたようです。
そのFAXを拝見しましたところ、文中当機構としましてはいささか事実誤認、事実の歪曲があるように感じられました。
つきましては事実だけをここにお伝え致したくご連絡申し上げた次第です。

「御質問用紙」の文中以下の点について

（1）第3項3行目中盤
▲現在著作権問題でソフ倫への加盟が認められず……
◎どなたでも自由に入会ができる当機構が加盟を認めない事実はありません。入会審査書類が完全に揃うのをお待ちしておりましたところ
11月11日、有限会社ヘキサ社島田氏より
「今後ソフ倫の規程に抵触するようなソフトは作らないので入会を辞退したい」旨連絡をいただきました。
後日理事がヘキサ社側に確認しましたところ
「代表取締役の福岡英明氏の実父のご職業柄、ヘキサ社がソフ倫で18禁ソフトを作っていてはまずいということになったので入会を辞退したい」とのことでした。

（2）第3項3行目後半
▲発売が延期されているヘキサ社の「女神降臨」……
◎現時点で1カ月がたっておりますが、11月22日頃より株式会社RSK（流通会社）より全国に発売がされております。ヘキサ社でも現在通信販売を行っております。

（3）第4項1行目
▲会員ソフトメーカーからの会費、審査料、シール代などで運営されているソフ倫の収支が不明瞭だという声を聞きます。
◎当機構の定款に従い毎年役員会、総会で収支説明及び予算承認は適法に行われています。

（4）第6項1行目
▲昨今ソフ倫の流通顧問がRSK社からコーラルオーシャン社にかわりましたが、……
◎当機構の流通顧問は任期が1年です。RSK社がコーラルオーシャン社に入れ替わったとの文面ですが、実際は2社の交代が行われました。今年は4月1日付けで以下の通りになりました。

平成7年度	平成8年度
・RSK株式会社	・アスキーネット株式会社
・アスキーネット株式会社	・株式会社コーラルオーシャン
・カテナ株式会社	・ソフトバンク株式会社
・ソフトバンク株式会社	・日本デクスタ株式会社
・株式会社ヴューズ	・株式会社ヴューズ

敬具

<回答状の原因となった弊社からの質問内容（注2）>
3．現在著作権問題でソフ倫の加盟が認められず、発売が延期されているヘキサ社の「女神降臨」に関して、ソフ倫はディーオー社の影響力が強く、開発陣がディーオー社から独立した経歴もあって感情的な問題が中心にあると聞くこともあります。ソフ倫の現状についてどのようにお感じですか。
4．3に加えて、会員ソフトメーカーからの会費、審査料、シール代などで運営されているソフ倫の収支が不明瞭だという声も聞きます。また自主規制団体のため監督官庁がないという声も聞きます。この点についてどうお感じですか。
6．ソフ倫の流通顧問がRSK社からコーラルオーシャン社に変わりましたが、ソフ倫内部のある流通と広告代理店がメーカーの囲い込みをしており、某幹部メーカーとも密接な関係にあると聞きます。3社の関係についてお感じの点があればお聞かせ下さい。

「まず、ソフ倫からリリースされた回答状についてお答えします。内容についてはもちろん事実無根ということになります。入会を辞退したいと連絡した事実はありますが、その理由は今後年齢制限を必要とするソフトは開発しない方針を固めたためで、記載された内容は捏造です。全国発売がすでになされているというくだりにしても、その流通量は数十本単位と経営的な危機は否定できません。ソフ倫は権利能力なき社団なのですが、それでも公的なもので、公正な取引を目的として公序良俗を守ろうという趣旨で作られた団体です。そこが、捏造してまで公式な文書を流すのですから、犯罪的な行為と考えられます。しかも我々は、特定の会社あるいは個人がソフ倫の本来の趣旨に反することを自らの権限として濫用していると考えており、なおさら不透明といわざるをえません。

ソフ倫は社団法人に準ずる形で運営されていますが、実際に監督官庁があるわけではありません。今後、私どもは業界の正常化の為にも公正取引委員会に事実調査を要請することになると思います。今回の事例は明らかに不公正取引ですからね」

著作権侵害とする佐藤氏がヘキサを訴える動きは見られないようだが、一方のヘキサの準備は着々と進行中だ。

こうした動きについてソフ倫加盟メーカーは、どのような見解を持っているのか。

アリスソフト広報の長谷川氏は、「社員の移り変わりの激しい業界だけに、著作権問題に関してソフ倫が慎重にならざるを得ないとは思います。ヘキサがどうなのかはわかりませんが、著作権関連で問題のある会社が加盟して、後にトラブルが発生することを防ぐのが狙いと聞いています」と語る。

また、ある匿名のメーカー担当者は、「ソフ倫は民営の自主規制団体だから、人為的なものが介在する余地がある。審査規定も曖昧で、偉い人に嫌われたらおしまいという面がないわけではない」と声をひそめる。

（注2）：質問状に関して事実関係が未確認の部分については内容を修正して掲載しております。

美少女ゲーム業界を覆う暗雲

取材拒否、文書配布による既成事実作成……。取材を進めるうちに強まった業界の不透明性。暗雲立ちこめる美少女ゲーム業界の現状とは。

ソフ倫設立の経緯と現状の暗部

そもそもソフ倫とは、いかなる経緯をもって発足した組織なのか。'91年11月、ソフトハウスのジャスト及びキララが猥褻文書販売目的所持容疑で京都府警の家宅捜索を受け、それぞれの社長が現行犯逮捕されるという刑事事件が起こった。摘発対象ソフトは『天使たちの午後Ⅲ番外編』『ドラゴン・シティ』など4本。これらのソフトのなかには「メーカーの自主判断」により18禁の表示がされていたが、販売上の規制はないに等しかった。

事態を憂慮したメーカー各社の間で倫理規制の必要性を問う気運が高まり、元警備会社経営の経歴もある佐藤氏らを中心に、'92年に発足したのがソフ倫だ。ヘキサ顧問弁護士竹澤氏の指摘どおり、ソフ倫は社団法人に準ずるものの権利能力がない、純然たる自主規制団体で、監督官庁はない。

官主導の団体でないため、加盟は任意。運営は会員制で、財源は入会金と会費、そして審査済みの証明として各メーカーに販売される統一シールの売り上げによってまかなわれている。

会員各社には規定に沿った作品作りと新作登録、発売前の審査が義務づけられている。審査方法は倫理規定に沿って開発されたことを前提に、もっとも過激なCGサンプル等を提出する自主審査等をとり、審査されたソフトは内容に応じて「18禁」「R指定」「一般作」のランクを示すシールを購入して貼り付けなくてはならない。

摘発事件の余韻冷めやらぬ発足当初は、それでもまだ業界全体の相互チェック機能は働いていただろう。しかし、喉元過ぎればのたとえどおり、少しずつ最初の理念が薄れていったのも事実である。

こんな話がある。ディーオーの「雑音領域」('95年)というソフトのCGサンプルが審査時に提出されず、過激な描写の「消し」が甘いまま流通したことがあった。初期ロット発売後、ソフ倫から指導が出されたが、結局そのままの形で放出。この一件が元で美少女ゲーム全体の「消し」が甘くなったという。

倫理規定の曖昧さと不公平感に憤るメーカーも少なくない。ある開発者は、「ソフトによって判断がまちまちで、納得できないケースも多々ある」と語る。「うちはダメで、あそこはいいのか」といった不協和音のタネは枚挙にいとまがない。また、審査に関する『突き上げ』を受けたくないなどの理由で、中小メーカーがソフ倫の運営に消極的なのも事実だ。だが、そもそも小規模メーカーがソフ倫の運営に人材を割くのは厳し

告発！ 圧力、捏造、美少女ゲーム業界

いという現実もある。

運営面での不明瞭ぶりも指摘されている。審査が開発メーカー立ち会いのもとで行われないためトラブルが発生しやすく、問題が不透明化しやすい。'94年に育成SLG『卒業Ⅱ』（JHV）が、喫煙、飲酒シーンを含むとして18禁となり、後にR指定で発売され、波紋を呼んだことも記憶に新しい。

また美少女ゲーム雑誌『E-LOGIN』の副編集長堀井氏から次のような話も伺った。「コンピュータソフトウェア倫理機構クリエイター奨学金」の告知が雑誌に掲載された。「選考委員（予定）」のなかには『LOGIN』『E-LOGIN』編集長高橋義信氏の名前もある。ところが高橋氏本人には、事前に何の連絡もなかったというのだ。

「会社の上の方も誰も知らないんです。事前説明がなかったこともよくわかりませんし、具体的な審査方法、また資金、運営などの点についても、一切説明を受けていません」

たしかに例の回答状によれば、役員会や総会で収支説明や予算承認が適法に行われているということだが、取材メーカー間からは、「親睦会と称した宴会が多いらしい」といった、嘘とも真ともとれない噂も多く聞かれた。

ここまで書き連ねると悪評ばかりのようだが、それでもソフ倫の意義を認める関係者は多い。発足当初の互助的自衛組織としての役割が消えたわけではなく、審査方法の見直しを始めとして、ソフ倫自体に改革の兆しもあると関係者はいう。しかし、一部関係者が私怨で小さなメーカーを排斥するという現状があるとするなら、あまりも情けない。

目先の利益を追って共食いする業界関係者たち

この分野、流通にもまた不透明な部分が多い。

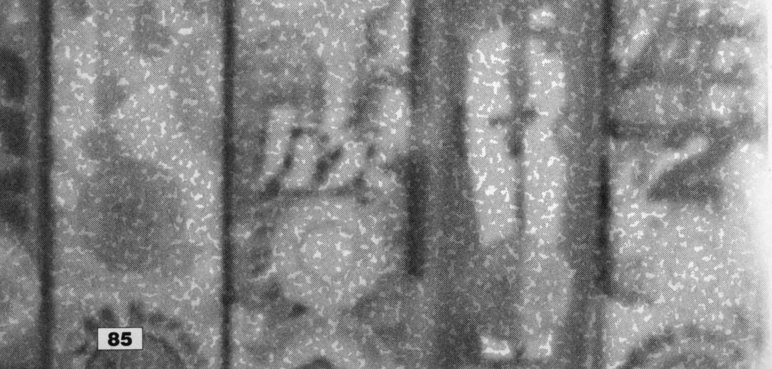
美少女ゲームメーカーの大半は小規模な組織だ。開発費をかけすぎたり開発期間が延びれば簡単に干上がってしまう。ここにつけ込むのが、とある流通業者。

資金繰りの厳しいメーカーに対して「資金援助（融資）をするから、優先的に契約を結べ」と誘う。資金難に苦しむ会社はフラフラと乗ってしまうが、契約のなかに特定の広告代理店を優先するという項目があるというところがミソ。この代理店と流通会社は密接な関係にあり、広告の受注数がそのままソフトの発注数に反映される。儲かりそうなメーカーからさらに金をむしり取るシステムができあがるという寸法。

また優先契約のある流通会社は、他の流通を2次流通として利用できるため、労せずして儲かる。

もちろん、この流通会社も永久に飽食を続けられるわけではない。後先考えないソフトハウスの『囲い込み』は、いずれ自分の身を滅ぼすことになるだろう。流通の手間が倍になったことで仕切値が上がり、売値も上昇。出来のよいソフトでも売価がネックとなって売れない。力尽きたメーカーは次々と倒産し、共倒れの憂き目を見るわけだ。

もっとも、流通のすべてが悪徳業者というわけではない。小規模メーカーが多い業界だけに、流通業者は各メーカーの営業を代理す



るという役割も担っているわけだ。メーカーと流通がともに成長するパートナーとして結びつくのがベストなのだろうが、このような状況が実際にあるらしいという「警告」として聞きとめておいてもらいたい。

上昇気流に乗りきれない パソコンゲーム業界

ところで、ゲーム制作の中枢をなす開発陣の現状はどうなのか。冒頭でも触れたとおり、今、美少女ゲーム業界は急激なWINシフトという現実に直面している。小売店の数字を見ると'96年は'95年の約50%増ともいわれている。WIN化でユーザーが多様化した、あるいは市場が拡大したという楽観論も聞こえてくるが、パソコン普及率の上昇がそのままゲーム、とりわけ美少女ゲーム個々の売り上げ増加や、メーカーの収入増加につながっているわけではない。逆に開発の現場では気苦労のタネが増えたという見方もある。WINシフトに伴い動画や音声が常識となり、かつての98、MS-DOSでの開発と比較すれば、開発費は大幅に増えていく。ところが、平均8,800円という価格帯はほとんど据え置きというのが現状。1タイトルあたりの平均出荷本数は約5千本。1万本売れればヒットという業界の構図は以前と変わらず、メーカー間での格差が拡がっている。

また「以前と比較して、一つのタイトルの商品サイクルが短くなった。かつての『同級生』などのロングラン商品はもはやなく、ヒット作も発売後3カ月程度で商品の回転が止まる」（メッセサンオー）という声もあり、粗製濫造の傾向も否定できない。

昨年は本格的なWIN美少女ゲーム元年ともいえる年だったが、「想像より伸びなかった」「あてが外れた」と感じている開発スタッフも少なくない。CD-ROMの普及（インストールの知識がなくてもゲームができる）といった好材料があったにもかかわらず、である。コンシューマ機の脅威も忘れてはならない。PSやSSのソフトの約2割増しの価格は動かしようのない障害である。

『E-LOGIN』の堀井氏は、「WINブームに乗ってパソコンを買った層は、圧倒的にパソコンを知らない人たちです。ところが肝心のパソコンゲームがマニアックだったり、複雑な手順を必要とするものだったりする。美少女ゲームにしても、WINに適したソフトを開発していけるか。それも、作り手側が市場的な側面だけでなく、作品的な意味合いも含めてWINでの制作を展開していけるか、という部分にかかっていると思います」という。

また、匿名の小売店担当者は、業界の不透明さを次のように語る。

「人材の流動が激しすぎることが、不安定な業界構造を形成しているのかもしれません。ライバル社に移ったり、思うにまかせて独立していくうちに方々で人間関係が悪化していく。ドロドロした関係のなかでしっかりとした経営理念が培われないため、実力のある経営者が育たない。一方たまたま、うまく上昇気流に乗った会社でも、社内の整備が整わないうちに規模を膨らまして結局は失敗する。嫌気がさして辞めた人がまた会社を作って、結局元の黙阿弥……そんな雰囲気が美少女ゲーム業界に蔓延しているんですよ」

WIN化という好材料、その上辺だけ見るなら現在は上昇気流のなかにあるといってもいい。しかし、いぜん業界の先行きは不透明なのである。

今、業界がなすべきこと

コンシューマの進化、海外PCゲームの革新。その中で美少女ゲームだけが無益な争いを続けている。業界が今なすべきこととは何か。

エンタテイメントとしての自負と責任を求めたい

WIN版ソフト「女神降臨」をめぐるヘキサとディーオーの対立は、コンシューマ業界と比べればはるかに小さいパソコンゲーム業界、そのまた1ジャンルの一角で起きたささいな騒動なのかもしれない。日本産業全体のなかで捉えるとすれば、まさしく取るに足らないものに違いない。

新興ソフトメーカー・ヘキサの受難、有力メーカー・ディーオーの関与、自主規制団体ソフ倫の取材拒否の上での文書配布、複雑で不透明な流通構造、架空の著作権問題そして背任、ゲーム業界につきまとう独立の難しさ……。あえて明言するなら、ディーオー（佐藤氏）の行為やソフ倫の対応には憤りを感じざるを得ない。ただ、この一連の騒動がきわめて個人的な一部の思惑に起因するものと片づけてはならない。美少女ゲーム業界全体の不透明さに真の病根があるといってもいいだろう。

欧米のパソコンゲーム業界では、通信という新たなインフラ整備が急速に進行している。国産のコンシューマ業界もまた、安価で良質な作品を次々に提供している。その一方で、美少女ゲーム業界のWIN化の先はまだ見えない。

換言するなら、今は静かに、しかし着実に、外部からの脅威を受けつつある状況なのだ。そんなときに、ただでさえ狭い業界のなかで無益な内乱を続け、盟友を追い落とすような真似をしている場合ではない。

美少女ゲームの本質的な価値は「大人のファンタジー」という側面に現れている。アダルト表現ただそれだけを唯一無二のセールスポイントとせず、数々の実験的試みがなされ、テレビゲームの新たな地平を開拓してきた。「同級生」などを引き合いに出すまでもなく、その先進性でファンを引きつけてきたことも忘れてはならない。

そうした蓄積を、無益な内紛で崩壊させようとしている現状を、改めて考え直してもらいたい。競争原理のなかで、大きなメーカーは小さなメーカーを助けよなどというのは無意味なセンチメンタリズムである。とはいえソフ倫などという業界団体を発足させたのなら、せめてその機能を最大限に生かせる態勢を整えるのが筋道ではないだろうか。

美少女ゲームというジャンルが自然淘汰されるなら仕方がないが、おそらくその存在は不滅であろう。ただ、不透明な霧のなかで、しかも不当な形で一部の強者が弱者を食い潰していく構図は許されてはならない。すでにエンタテイメントの一分野として、確固たる地位と市場を築いているのだから、その姿にふさわしい姿勢を示していかなければならないはずだ。

今回の取材はここで終わるが、このテーマについては再度検討し、業界の行方を見守っていきたい。

（取材・構成、編集部／文・田中裕）

プロフィール
田中　裕
（たなか・ゆう）
1965年生まれ。
ヒト・モノにかかわらず、その仕組みや構造、裏事情に興味を持ち、様々な媒体で取材を続けるフリーライター。「○○の裏側」といった類の言葉に弱く、本でもテレビでもとりあえず覗き見るクセあり。

投稿募集のお知らせ

大変だ！

「いつ出るの？」「本当に出るの？」と読者のみんなから心配され続けて幾星霜。発売がモチのようにゴムヒモのようにM２アクセラレーターのように伸びに伸びている「投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから」の発売日がついに決定（いまさら何を、なんて言わないで）！

注目の発売日は、４月25日だ。これだけ発売日が伸びたのだから、その分とっても良い本にしたい！　そこで必要なのが、君たちの熱い情熱がこもったお手紙だ！

ゲームの批評はもちろん、好きなゲーム、嫌いなゲーム、メーカーに一言、悲惨なバグ体験などなど、ゲームにまつわることならばなんでもＯＫ！

文字数、書式は基本的に自由です。便箋でも作文用紙でもフロッピーでも電報でも、とにかく君の思いが伝われば良いのです。あと、誌面に華を添えるヘンテコリンなイラストも超募集。

はっきり言って、今から送っても掲載される確率はかなり高いです。さぁ、はりきって投稿して、一緒に面白い本を創りましょう！







→古庄くんの顔

ゲーム批評特別編集　投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから

'97年4月25日発売　絶対この日に出します！

投稿は……

〒104 東京都中央区湊2-4-12 MGビル
株式会社マイクロデザイン出版局 ゲーム批評編集部
「投稿ゲーム批評」係まで

第2特集

ソフト批評スペシャル

ソフト批評はゲーム批評の原点！
'96年末に発売されたタイトルを中心に、
あれこれ気になるソフトを
徹底批評します。



エネミー・ゼロ／ワープ／SS
ファイターズメガミックス／セガ／SS
クロックタワー2／ヒューマン／PS
ワンダープロジェクトJ2／エニックス／N64
アークザラッドⅡ／SCE／PS
アンジェリークSpecial2／光栄／PC-FX
BELTLOGGER9／元気／PS
プリクラ大作戦／アトラス／SS
ToPoRo／アートディンク／PS
わくわく7／サンソフト／アーケード
リグロードサーガ2／セガ／SS
探偵神宮寺三郎　未完のルポ／データイースト／PS・SS
ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…／エニックス／SFC
通信ゲーム
オウバードフォース／バンダイ／PS

エネミー・ゼロ

制作者のメッセージの前に立ちふさがる大きな『穴』

伝わりにくい『デジタルの悲しみ』。ユーザーと制作者の間にある距離が、軽視されすぎていたのでは？

Writer 永沢壱朗
PLAYTIME 16時間

強烈な前評判が抱かせた期待への返答

　繰り返しマスコミに顔を出している、ワープの代表取締役・飯野賢治氏。彼によるエネミー・ゼロの解説は、格好のゲームの宣伝になったのと同時に、ユーザーにある期待を抱かせたはずだ。
『制作者がここまでいう以上、この作品はおもしろいに違いない』
　私も、そういう期待を抱いていたが、実際にクリアした今、素直に『おもしろかった』ということはできない。いや、おもしろかったことは間違いないが、引っかかる部分もまた多いのである。
　グラフィックは十分以上に美しいし、サウンドも音楽、効果音ともにSFホラーらしい雰囲気がよく出ている。ゲームシステムも、決して悪くはない。
　アドベンチャーパートで詰まったとき、何度も同じムービーを見せられるのには辟易するものの、アクションパートにおけるエネミーとの戦闘は非常に心地よい。少し難度が高すぎるが、お互いに一撃必殺という緊張感は、ゲーム全体をうまく引き締めている。
　だが、残念なことに、私が最も楽しんだエネミーとの戦いは、この作品における枝葉でしかなく、彼らを倒すという行為自体は、物語になんら影響を与えない。ストーリーのフラグ立てに必要な戦闘もあるが、主人公のローラ・ルイスにとっては、エネミーは移動を邪魔する障害物にすぎないのだ。
　では、飯野氏が『表現したかったものをすべて詰めこんだ』というストーリー――作品の幹は、プレイヤーに何を訴えてくるのか。付属のマニュアルや雑誌のインタビューなどでは、『デジタルの悲しみがテーマである』と明記されている。しかし、それを訴える要となるべき、キャラクターと舞台の求心力は決して高くない。

設定の齟齬がテーマの露出を妨害している

　まず、ローラについて考えてみよう。主役である以上、飯野氏が託したメッセージを、一番大きく負っているのは彼女のはずだが、プレイヤーが彼女に感情移入し、意識を共有するのは難しい。
　序盤における、冷凍睡眠を強制解除されて記憶があいまいなローラは、実際に状況がわからないプレイヤーにとって、自分と同一視しやすい存在といえる。しかし、他の乗組員が登場し、ドラマが始



映像的には素晴しいのだが…。

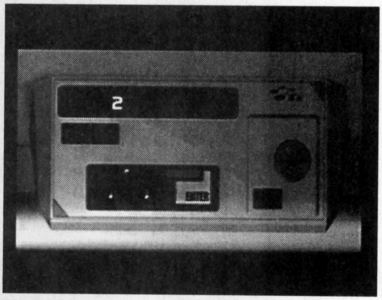
まったあたりから、だんだん両者の距離が開いてくるのだ。

その原因は、彼女がまったくといっていいほどしゃべらないことによる、印象の奇妙さにある。声や口調によって、イメージが固まることを避けようとしたのかもしれないが、誰と出会っても無言・無表情を押し通す彼女は、プレイヤーに強い違和感を覚えさせる。その結果、感情移入や自己との同一視は困難となり、当然、悲しみという感情を共有することもできなくなるのだ。プレイヤーは、悲しむ彼女を外から傍観するだけで、自身が『デジタルの悲しみ』に浸ることはできない。なお、彼女の無口は、詰まったときに失敗の原因がわかりにくいという副産物も生んでいる。ロードの際には、音声で現在の状況や次の行動を説明してくれるのだから、言葉でのフォローは欲しかった。

さらに、登場人物全員にいえることとして、その性格や行動理念が一切語られないため、人間としての厚みや一貫性が感じられないという問題がある。ムービーの短さによる心理描写の浅さや、ムービーが終わったとたん、前にいた部屋から消えて次の場所に移動してしまう（一本道を引き返しても会えない）といったシステムの不備も、彼らからリアリティ、ひいては存在感を奪っている原因のひとつだ。プレイヤーの立場からみると、彼らが人間ではなく、単なるフラグのチェッカーではないかという印象をぬぐいきれない。

一方、舞台となる宇宙船だが、こちらも、リアリティという点で欠落した部分が目立つ。

たとえば、3つあるエレベーターの一基は、フロア入力が二進法でおこなわれる（1Fなら『OFF・OFF・ON』、5Fなら『ON・OFF・ON』）。他のエレベーターは、普通のボタン入力式であり、この一基だけが特別な理由は不明だ。


トグルスイッチのエレベーターとは…。

他にも、各タワーの一部（ひとつはタワー全体）が無意味に巨大な迷路になっていたり、緊急時に使用される脱出艇が、母船の奥深くに設置され（通常、救命艇は船の外部に設置される）、その通路は蛇行という歪みやすい形状をしていたりと、設計者の合理的精神を疑わせる部分は少なくない。

人間という、デジタルの対極にあるべき存在の作りこみが甘いことや、SFという科学がものをいう背景で論理的な違和感を覚える舞台など、設定上の不備や説明不足による違和感が、飯野氏が掲げた『デジタルの悲しみ』がプレイヤーに伝わることを妨げている。

制作者は、前述の事項について納得のいく設定を持っており、こういった『穴』は無視するなり迂回するなりすることで、テーマを直視できるのかもしれない。しかし、プレイヤーの方は、テーマに至る道をふさぐ巨大な『穴』を無視することはできないのだ。

感じとるべき主題が、あらかじめ強く明示されているだけに、物語や設定の不備、説明不足が、より濃い影を落としている。

どうも、制作者の努力がテーマを盛り込むことに終始してしまい、それをプレイヤーに伝える手段までは考えられていないように感じるのは、気のせいだろうか。

結果として、インタラクティブムービーとしては作りこみが粗雑で、ゲームとしてはインターフェースの悪い、中途半端な作品になってしまったのが残念だ。

ライタープロフィール

永沢　壱朗（ながさわ・いちろう）

1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。（株）M2のライターとしてメイルゲームや攻略本などにかかわり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

関連作品

サイレントデバッガーズ［3DSTG］
メーカー：データイースト／機種：PCエンジン／
価格：¥6,800／発売日：'91年3月29日
前後左右に振り分けられた「音」により敵の位置を判断し、戦う3DSTG。敵は見えるが当時にしてこのアイディアは斬新。音とゲーム性がうまく結びつき恐怖を演出している秀作。

エネミー・ゼロ［インタラクティブ・ムービー］
メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年12月13日

GAME SOFT REVIEW ②

エネミー・ゼロ

作品性よりも商品としての完成度を求めたい

様々な経緯の末に発売された「エネミー・ゼロ」。だがその内容は、物語やゲームの稚拙さに加え、細部に様々なストレスを秘めた、商品として不完全なものだった。

Writer 編集部
PLAYTIME 20時間

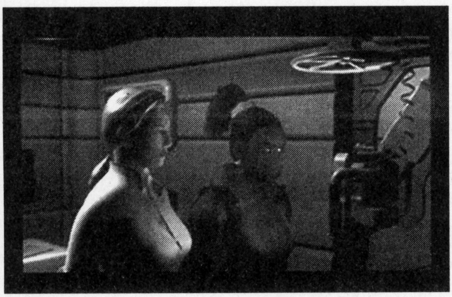
物語とゲーム性の稚拙さに唖然とした作品

'96年12月3日に行われた「エネミー・ゼロ」（以下「Ｅ０」）の完成試写会を見て、その物語性の稚拙さに唖然とした。その後ゲームを始めると、ゲーム性のずさんさに、何度もパッドを放り出してしまった。「Ｅ０」の正直な感想というと、こんなところだろうか。

制作者の飯野賢治氏は、「Ｅ０」をゲーム史上初めての語るべきドラマを持った作品だという。確かに氏の頭の中では「Ｅ０」のテーマは完璧に作られているのかも知れないが、遊んでみた限りでは、キャラクターはみな底が浅く、物語の大枠は映画「エイリアン」シリーズを踏襲しており、かつ細部に矛盾点が数多く見られるため、何を語りたいのか伝わってこない。ただ作り手側の自己陶酔、自己完結のみが感じられた。

物語やキャラの矛盾から来るストレス

例えばゲームを通してプレイヤーが得られる情報は、主人公であるローラの視点から見たものに限られており、それ以外の事柄は一切語られない。そのため、なぜ宇宙船に事故が発生したのかといった物語の背景から、なぜ異星でエネミーを捕獲するほどの軍事力・科学力を持った乗組員達が、頼りないエネルギー銃しか持っていないのかといった疑問、またなぜゼジョージに協力を仰ぎに行ったはずのデヴィットが倉庫でエネミーに襲われたのかといったローラの背後で流れる物語の展開、また結局エネミーとは何だったのかという大問題までが、最後までプレイヤーの疑問となって残る。



トゥルーモーションによる映像は確かに美麗です。

そうした理由の解明はさておき、なんだか良く分からないけど危険な雰囲気の中で考えるよりもまず行動したり、デジタルで知らなくても良いことまで知ってしまったり、アイデンティティのゆらぎに苦悩したりするローラや登場人物たちの姿を通して、ユーザーに自身の存在意義を訴えたかったのかも知れない。だが、それにしては各キャラクターに魅力が乏しく、またしばしば言動が矛盾するために感情移入することができない。なぜ恋人のヘルメットを見ただけで泣き崩れるローラが、恋人との別れをそのままに、後で友人から手渡されるほど大切なメモリーパ

ックではなく、別のチップだけを抜き取ってその場を立ち去れるのか。またそのチップをコンピュータに置き忘れるのか。また、手渡されたメモリーパックがその後の物語に何の影響も及ぼさず、置き忘れたチップが突然伏線として復活するところなど、この辺の意外すぎる物語展開には唖然としてしまう。

その一方で、背後に流れる陰謀、ローラが体内に抱える「爆弾」、レントゲンでの体内診察、宇宙船の爆発と小型艇での脱出と、物語は「エイリアン」シリーズの名場面を繋ぎながら終了する。そのため映画を観た人間にとっては、物語に引き込まれる楽しさに乏しい。他にも、足を怪我していたにもかかわらず部屋を訪れるとピンピンしているデヴィットや、自分から恋人パーカーに連絡を取らず、ローラのお節介のみを非難するキンバリー、以前進めた場所になぜその後行けなくなるのか一切説明がない物語展開など、おそらくシナリオ管理の甘さから来る矛盾点、疑問点は数多い。こうした些細なストレスが積み重なって「E0」からリアリティが削られていき、全体が陳腐化している。

細部の作り込みが甘い ゲーム性の厳しさ

ゲーム部分を見ると、見えない敵の位置を音で判断するシューティングが「E0」の最大の特徴だが、徐々にワンフロアに複数の敵が混在していくため、後半につれて戦闘が苦痛なだけになっていく。特に小通路で繋がった4フロアに1匹ずつエネミーが登場する個所など、隣のフロアのエネミーの存在も関知してしまうのは、ただ音がうるさくなるだけで、難易度の上昇のさせ方に無茶な我慢比べ大会的な安易さを感じる。距離感を音の間隔だけでなく、大小によっても分かるようにするだけで、ずいぶんと遊び易さが違ったように思うがどうだろうか。後半になるとフェイスハガーよろしくエネミーの幼体が登場するが、ローラの視点の高さでは、近寄られると画面上で確認できなくなり、特に広い場所で突然不意打ちを食らって死ぬ例も多い。ゲームシステムや世界観、物語から受ける陰鬱さ、やりきれなさなら大歓迎だが、ゲームの調整不足から来るつらさでは、理不尽さしか感じられなかった。

またアドベンチャーパートでは、未整理なフラグによる煩雑な展開や、物語の矛盾、不可解な謎、目的性の見えにくいパズル性などが相まって、一気に時代がPC初期のAVGにまでさかのぼった印象を受ける。まず倉庫に入ることができずに船内を延々さまよった末、知人からストアーのコンピュータを操作してロックを解除しなければならないことを聞かされて驚き、さらにそのロック機能が以後まったく必要とされず、このシーンのフラグの為にのみ存在していることに再度ショックを受けた。コンピュータによる独自のネット網で独立した遊びができたと思われるはずなだけに、只のフラグ立てに留まったその存在は哀しい。その後自室に戻ろうとすると、前方からエネミーの反応が聞こえてくるので、死ぬのは嫌だとばかりに回れ右をしたらまた無駄な時間を費やし、自殺覚悟で突入したらデモCGが流れて物語が進んだのには唖然とした。前方に敵の反応があり、他にも進める道がある中で丸腰のまま前進するユーザーとは、只のあまのじゃくなのではないだろうか。なぜ換気ダクトに這い上がるためだけにCボタンが必要だったのだろう。他と同様にAボタンを押させる方がインターフェースに統一感が取れて良かったはずだ。キンバリーの部屋ではビデオフォンの操作を相当繰り返させて



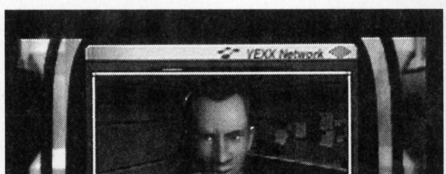
音での探知という発想は素晴しいと思います。

いるが、もっとフラグに自由度が必要だったのではないか。また、なぜ部屋の扉には室名（電源室、個々の部屋の住人の名前など）の表示がないのだろうか。なぜ銃の充電など明らかにローラが何度も体験し会得していることでも、うっかりAボタンを押してしまうとローラは肩をすくめ続けるのだろうか。なぜいつまでも指を持ち歩かなければならないのだろうか。ゲームの記号性の意味を取り違えてはいないだろうか。

　また、次のイベントに至るまでの手がかりが、ローラの読みにくい心情を推察するなどの他にはユーザーに提示されず、結果すべての場所に行くしかなくなるパズル性は、最初から意図された物なのだろうか。さんざん船内をさまよった末、イベントを見て、初めてそこに至った経緯や部屋の意味を知る、これが語りたいテーマや物語性を持つインタラクティブムービーの演出法なのだろうか。また、デモではあれだけ素早く、狡猾そうに見えるエネミーが、ゲーム中ではなぜ鈍重にしか徘徊しないのだろうか。移動速度が速ければゲームにならないというのなら、安易にエイリアン風の映像を見せずに、もっとゲーム部分に即した演出をする必要があったのではないだろうか。

ゲームと物語の乖離、商品としてのつらさ

　そして、このゲームは一体誰をターゲットにしているのだろうか。「MYST」などを喜ぶ海外PCのAVGファンや、高難易度のシューティングを喜ぶゲーマー層にのみ向けた物なのだろうか。ドラマやテーマ性をもっと一般層に向けて発信するのであれば、ゲームもそれに合わせた内容、構成にするべきだったのではないだろうか。ローラの性格付けを「無色透明の君」とせず、一人の人間として描きしっかり芝居をさせる。シューティング部分はローラとの一体感を持たせるためにのみ導入し、難易度を下げ、多くのユーザーがエンディングを迎えられるようにする。その方が語りたいテーマが、もっとしっかりと伝わったのではないだろうか。少なくとも今の構成では、物語とゲームが乖離してしまっている。しかも物語は表層的で厚みがなく、ゲームは理不尽に難しい。加えて細部には多数の矛盾やストレスが残ったままだ。



主観視点での物語で、いきなり「恋人」と言われても…。

　そして最後に、「E0」には振動などによってリセットがかかった場合のために自動復帰装置がついているが、なぜコンシューマソフトでこのような装置が必要になったのだろうか。直前の内容が常にセーブされ続ける自動セーブ装置とは性格がまったく異なっており、プログラム的に詰めが甘い部分が残ったままと証明しているようなものではないのか。その一方で、ネットなどでも話題になっている通り、ハードによってはゲーム中にフリーズする例が多数報告されている。公式発表では本体のピックアップレンズの汚れ等によるもので、駆動系の故障の場合はセガが無償で修理するなどの迅速な対応を見せており、制作者側にしてみれば不測の事態以外の何物でもないだろう。だが、このフリーズがセーブ・ロードの回数制限と相まって、一部ユーザーの遊びづらさを助長させているのも確かだ。そして、レンズ掃除を行ったり、ハードを修理に出すユーザーよりも、「E0」を止めてしまう層の方がずっと多いであろうことも、忘れてはならない。

　かくしてゲームを通してユーザーが抱くはずの「デジタルの悲しみ」は制作者の自己満足に終わった。作品としての評価を問う前に、様々な角度から、まず商品としての完成度を上げる必要があったのではないだろうか。

（編集部）

エネミー・ゼロ
［インタラクティブ・ムービー］

メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年12月13日

GAME SOFT REVIEW ③

ファイターズメガミックス

セガAM2研が放った上質の「お祭りソフト」

「バーチャ」vs「バイパーズ」というコンセプトを上手く料理した、コストパフォーマンスの高い作品。

Writer 松島賢司
PLAYTIME 15時間

VF3の代わりにはならないけれど…

「ファイターズメガミックス（以下FM）」は、言ってみれば「お祭りソフト」。「バーチャファイター」「ファイティングバイパーズ」のキャラクターが入り乱れて闘うというコンセプトだけで、ファンにとってはOKって感じ。それでなくても、隠しキャラはたくさんいるし、お遊び要素は豊富だし。商品価値は、ファンでなくても、すごく高いソフトと言えます。シリーズ化って考えているんでしょうかね？「ザ・キングオブファイターズ」（SNK）のように、それ自体で独自のシステム、ゲーム性を打ち出しているワケじゃないから、次はネタがなさそうだけど。

物足りなかったり、イマイチな部分はいくつかある。『バイパーズモード』のときは、「VF」キャラもアーマーを装着して欲しかったとか。各種モードでのキャンセルボタンが統一されてないとか。「バイパーズ」キャラで『バーチャファイターモード』を遊ぶと、地味になって面白味が半減しているとか（「VF」をベースに、爽快感や派手さを追求してできた「バイパーズ」だけに、もとに戻ったらゲーム性が物足りなくなったみたい。なにか新しいアイディアが欲しかった）。

なによりもいちばん気になったのは、「VF3」の技が使えるというウリの部分についての、キャラを動かしているときの「VF3」との違和感だった。内部の処理や数値が「VF3」と違うことから生まれた差なんだろうけど、同じキャラで同じ技を出しているのに（性能は違うけど）『手触り（操作感覚）』が違う。どちらの『手触り』が良い、という問題ではない。グラフィック、サウンド、ストーリー、ゲーム性……というものの他に、ゲームには『手触り』という要素もある。改めて、このとき感じた。

アーケードでもコンシューマでも、ポリゴンの対戦格闘ゲームはたくさんある。いまはノウハウを蓄積しているセガとナムコが先行している状況だが、1年後はもう分からない。そうなったとき最終的に生き残るのは、グラフィックやゲーム性ではなく『手触り』のノウハウを掴み、こだわることができるメーカーなのかも知れない。

「FM」は、この『手触り』の違いによって僕自身は「VF3」の代わりになるとは思えなかった。

だが、オリジナルの「お祭りソフト」として見れば、本作品はコストパフォーマンスの優れたソフトだ。AM2研ファンならば、買ってソンはないだろう。

ライタープロフィール

松島賢司（まつしま・けんじ）
1969年生まれ。ようやくかかわっていたゲームの開発が終わり、ほっと一息。『VF3』で対戦相手を求めて、週末は新宿をうろつく。しかし腕はあがらず、自分にはセンスがないのかと悩む毎日を送る。

関連作品

ファイティングバイパーズ［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：¥6,800／発売日：'96年8月30日
アーマーを装着した若者たちが闘う3D対戦格闘ゲーム。サターン版では「ペプシマン」が登場するなど、いろいろ話題になった。

ファイターズメガミックス［格闘ACG］ メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年12月21日

GAME SOFT REVIEW ④

クロックタワー2

「追われる恐怖」は健在。前作の発展的継承と新しい試みの融合

メーカー自ら「史上最弱」と呼ぶ主人公ジェニファーの体験する恐怖が異色のシステムで表現される。

Writer 林村わたる
PLAYTIME 35時間

ヒューマン異色のシリーズ最新作

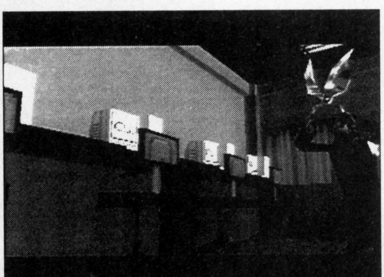
32ビット機全盛の今、アドベンチャーゲーム、特に恐怖を題材としたAVGが花盛りだ。これはカプコンの「バイオハザード」の大ヒットに起因するところが非常に大きい。そんな中、既にこのジャンルで「トワイライトシンドローム」という佳作を生んだヒューマンが送り出したのが、この「クロックタワー2」である。

映画に範をとったゲームは「バイオハザード」を含め最近増加の傾向を見せているが、ヒューマンはその老舗ともいえる存在だ。シネマティッククライブシリーズと銘打たれたヒューマンの一連の作品群は、映画をゲーム上で体験するという明確なコンセプトを持っていた。これまでに「セプテントリオン」、「ファイヤーメン」、そして「クロックタワー」という意欲的な3本のSFCソフトが生みだされている。

「クロックタワー」シリーズが範を取るのはイタリア恐怖映画、それも「サスペリア」や「フェノミナ」を撮ったダリオ・アルジェント監督の映画であることは、好きな人間なら一目で分かる。「フェノミナ」に主演したジェニファー・コネリーに似た主人公、その名もジェニファー。そしてジェニファーと共に前作から引き続きの登場となる謎の存在シザーマン。シザーマンのようなフリークスはアルジェント作品によく登場する存在だ。

恐怖を感じさせるために生まれたシステム

得体の知れない存在に追いかけられる恐怖。それが「クロックタワー」シリーズの肝である。それを表現するために、ゲーム史上稀に見る弱い主人公ジェニファーが生まれた。彼女はその非力さ故に逃げまわるしかないのだ。また、追いかけられる怖さをより強めるために、主人公を直接操作できないという変わったシステムが採用されている。ゲーム批評第6号の「クロックタワー」の批評でも述べたように、このシステムはプレイヤーにもどかしさを感じさせるのだ。恐怖映画で、逃げる主人公をわざとつまづかせたり、足に怪我を負わせることで観客をハラハラさせるのと同じ効果をこのシステムは生み出すのである。更に2Dで表現されていたSFC「クロックタワー」と違い、ポリゴンを使ったこの「クロックタワー2」で



あいかわらずの存在感を誇るシザーマン。

は、その舞台となる空間の表現がより自然になった。SFC版で感じた空間のつながりの矛盾や、「こんなに広い部屋なのに、ジェニファーはなぜシザーマンの横をすり抜けて逃げないんだ？」といった疑問を感じることは極端に少なくなった。そしてそれはゲームへの没入感をより強くする。

より高まった演出効果

またハードがPSになったことで、前作でも効果的に行われていた音響面での演出もさらに強い効果を生むようになった。意図的に何の音も鳴らさないという演出は前作同様。更に今回ハードの能力が上がったことで、BGMや特に効果音の表現が格段に向上した。

前作でもヘッドホンでのプレイが推奨されていたが、今回はヘッドホンを使ったプレイは必須であるとさえいえる。ヘッドホンのあるなしで、まるで違うゲームを遊んでいるような、そんな印象を受けるほどだ。

このように「クロックタワー2」は、前作の良い点をきちんと受け継ぎ、さらにそれをうまく発展させている。また積極的に新しい要素を取り入れる試みも忘れていない。プレイヤーの選択によって主人公が変わるザッピング的要素の導入。また添え物的存在だったストーリーを前面に打ち出すことで、1本の映画の中でプレイヤーを遊ばせるという趣向がより強く打ち出されている。ポリゴンで作られたキャラクターの演技の限界を感じる部分もあったが、ストーリーが前面に押し出されたことで、マルチエンディングの意味づけも前作以上に大きくなり、プレイヤーのゲームへのモチベーションを高めるのに成功している。



立体的になり、空間の把握がしやすくなった。

以上見てきたように評価できる部分の多い作品だが、敢えて1点だけ苦言を呈させていただきたい部分がある。

恐怖映画の怖さはジェットコースターにつながるように思う。一度乗ってしまったら走りきるまで降りられないという怖さだ。だが、「クロックタワー2」は好きなところでコースターを降りることができる。どの時点でもセーブができるからだ。例えば「バイオハザード」では、インクリボンというアイテムを使うことで、セーブの回数が制限されていることをプレイヤーに印象づける。実際にはそう簡単にリボンは無くならないが、プレイにあたっての緊張感はこれによってかなり強くなっている。

利便さも確かに大事だが、それがゲームのコンセプトに関わってくるような場合には、利便さよりもコンセプトを重視して欲しい。クリア優先でボムが無制限に使えるシューティングゲームは、やはりつまらない。

映画的手法をふんだんに使いながら、この作品が単に見るだけのゲームに留まらなかったのは、ゲームのルールについてのアイディアが優れていた点に尽きる。ヒューマンのシネマティックライブラリーズはこうした優れたアイディアを持つ作品を次々と産み出してきた。そうした作品のひとつである「クロックタワー」が、恐怖ゲームの流行という追い風にも乗って、前作以上に多くの人に遊ばれたことは大変嬉しいことである。続編にももちろん期待したいが、個人的には新しいアイディアの作品を遊んでみたいと思っている。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
某誌編集者兼ライター。好きなジャンル…ほとんど全て。DQの最高峰は「Ⅳ」だとかたく信じている。ふと思い出せばエラい金額をバーチャロンにつぎ込んでいる。いや～良いゲームです。あれは。

関連作品

クロックタワー［AVG］
メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'95年9月14日
「クロックタワー２」のシステムはこの作品の時点でほぼ完成している。怖くてユーモラスなシザーマン（という名前はまだなかったように思うが）の登場は衝撃的だった。

クロックタワー２［AVG］ メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月13日

GAME SOFT REVIEW ⑤

ワンダープロジェクトJ2
〜コルロの森のジョゼット〜

コミュニケーションと物語の融合を果たした秀作

異色AVGとして注目を集めた前作「ピーノ」から2年。ハードをN64に移して発売された新作「J2」は、コミュニケーションと物語性が見事に融合した秀作だった。

Writer カツラ珪
PLAYTIME 45時間

「育成」ではなく「交流」「J2」が見せた本質

「ワンダープロジェクトJ2〜コルロの森のジョゼット〜」（以下「J2」）は、コミュニケーションアドベンチャーという新機軸のゲーム第二弾として、前作「ワンダープロジェクトJ〜機械の少年ピーノ〜」（以下「ピーノ」）と比べ、飛躍的な成長を見せている。

前作は、本を読ませて知能を上げたり、スポーツをさせて体力を上げたり、音楽を聴かせて感性を豊かにさせたりと、主人公であるギジン（機械人間）ピーノに、さまざまな能力をつけてイベントを解いていく、育成シミュレーション風のアドベンチャーとして注目された。だが、その本質は、育成やイベントを通して生まれるピーノとの心の交流であり、子供だましに陥らない豊かな物語世界の提示にあったと言える。そして、その両者は、今回の「J2」で、さらに高いレベルで結実した。

ゲームの構成は、「ピーノ」と同様、主人公であるギジンのジョゼットにいろんなことを覚えさせて育てる第一部「コミュニケーション編」と、ボタンクリックしながらアニメ映画を観るように物語を追う第二部「ストーリー編」とに分かれている。このうち第一部は、強制シナリオ的だった「ピーノ」とは違って、イベントが同時多発的に展開し、自由な順序で物語を進められるようになった。

また、ジョゼットの達成度を100%にせずともクリア可能なため、ゲームの自由度はさらに上がっている。また、ジョゼットのデータも「ピーノ」とは異なるマスクデータであり、その仕草や表情などから推察させるように変更されている。「ピーノ」ではパラメータの増減が中心だった育成部分も、洗濯やシャワーの意味などを通して「掃除」という概念をジョゼットが理解する、といった具合に、より抽象的に、精神面での成長が重視されるようになり、「育成」というよりも「触れあい」「対話」とでも言うべき内容に変化した。これにより、プレイヤーはより深くジョゼットとのコミュニケーションを楽しんだり、物語世界に浸ったりすることができるようになっている。

このように、第一部でジョゼットとのかなり深い交流をモニター越しにさせているからこそ、第二部でジョゼットがプレイヤーの指示を離れて勝手に行動するように



くるくると良く変わるジョゼットの豊かな表情。

なっても、げんなりすることなく親代わりとして〈見守る〉立場に徹していられるのだ。また、要所でジョゼットのアイデンティティをプレイヤーに再確認させるイベントも挿入されており、最終的なジョゼットの「巣立ち」も、プレイヤーは嫌みなく迎えることができる。これは、物語が作者だけのものだった小説の時代では表現できなかった、かといって既存のRPGやAVGとも異なる、「J2」ならではの新しい〈語り方〉ではないだろうか。

コミュニケーションと物語の深いレベルでの融合

ハードの進化という面で見ると、第一部の3Dポリゴンを使ったミニゲームなどは、N64ならもっと複雑にすることも可能だったような気がしなくもない。だが、ゲーム全体のバランスから考えれば、ここはイベントに詰まったときの息抜きとして有効なくらいのミニゲームで十分だった。ゲームの目的を見失うほどミニゲームを作り込むよりも、ステイタス表示なしでも彼女の状態がリアルにわかることの方にN64らしさを生かした制作者の判断には、作品の本質部分を忘れて装飾にのみが華美になる続編制作が多い中で、むしろ共感を覚えた。

加えて、話もなかなかに濃い。

エンディングを見たあと私は、恋を知ったジョゼットが、このあと人間の青年である恋の相手とどうなっていくのか心配になった。15歳のまま恋人が年老いるのを見るよりも、みんなと同じように老いて、次の世代に移り変わっていく方が幸せなのかも……。ゲーム中にジョゼットが生死を学んだときは、当たり前の事実をやっと学び取ってくれたかと高みの見物をしていたが、終わってみると、こんどは自分が生老病死について考えさせられる。



人々との細かいエピソードで物語の厚みが増していく。

もともと「Jシリーズ」は、物語世界でロボットと人間がコミュニケーションするのと同時に、プレイヤーである人間と、モニターの中のロボットとの交流の物語でもあった。そのテーマ性はシステムの進化に伴い、「J2」でより明確な形でプレイヤーに提示されている。人とロボットの心の交流というと、SF小説や映画では手慣れた設定だけれど、キー操作をして電子文明にどっぷり浸かっている自分を意識しながら読むゲームソフトでは、いままでにない切実な感覚が伝わった。

制作者であるギブロ社の米田喬氏がもともと「ピーノ」でやりたかったことは、育成や物語よりも、コミュニケーションだったという。つまり画面の中に意志を持ったキャラクターがいて、それとやりとりをするゲーム。ただ、それだけではコンシューマソフトとして一般性に乏しいというエニックス側の配慮もあり、「ピノキオ」という明快なキャラクター性や、牧歌的な世界観、物語が備わった。もし今後もJシリーズが進化を遂げるとすれば、「人工人格」に留まらない、より人間らしい自我を持ったキャラクターシステムの進化と、フラグ管理によるイベント進行に留まらない、プログラムによって自動生成されるような、より自由度の増した物語展開とのミックスという形を取っていくのだろうか。だが、まずは「ピーノ」でその兆しを見せ、「J2」で開花した新しい物語表現の枠組みを、素直に喜びたいのだ。

ライタープロフィール

カツラ珪（かつら・けい）

1965年生まれ。フリーライター。趣味は競馬と書道。月刊誌の『自由時間』でステージ欄、『PaUSE』でステージ欄と“爆笑問題の目”、『グレートサターンZ』でゲーム関連記事などを連載中。

関連作品

ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～［AVG］
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'94年12月9日
Macの犬の調教ゲーム「パピーラブ」等に影響を受けたという米田氏のシリーズ第一作。「回路J」を発動させて人間とギジンの対立を解消させるために、ギジンの少年ピーノを育てていく。弊誌3号、4号参照。

ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～【コミュニケーション・アドベンチャー】 メーカー：エニックス／機種：NINTENDO64／価格：¥9,800／発売日：'96年11月22日

GAME SOFT REVIEW 6

アークザラッドII

「1」で受けた不評を「2」は覆すことができたのか

物語の稚拙さ、乏しい戦闘システム、しかも未完…。ユーザーから不評を買ったPS初のRPG「1」は、続編でその汚名を覆すことができたのか。

Writer 水野隆志

PLAYTIME 86時間

プレイステーション黎明期に発売され、とかくいろいろな意味で話題に上ったRPG「アークザラッド」。前作の評価はいまひとつ芳しくなかったが、一年余を経て登場した「II」は、いかなるゲームとなって帰ってきたのだろうか。

前作の悪癖をそのまま踏襲

まず、物語性から見ていこう。

「II」の最大の特徴は、淡泊で単純だった前作と異なり、シナリオのボリュームが飛躍的に大きく、かつ複雑になっていることである。世界16箇所を移動しながら進んでいく物語は解きごたえ十分。一心不乱に押し進めても、まず60時間以下で解くのは至難の技だろう。

規模にふさわしく、登場キャラクターも多い。プレイヤーが操作できるキャラクターだけで14人に上り、中盤、物語が進むと、続々と仲間が増えてくる。

ボリュームのあるシナリオとキャラクターたちの間で展開するさまざまなドラマは、大作RPGの王道といえる構成で、「II」もその流れを受けて物語を組んでいるといえるだろう。

しかし、実際にはストーリーの引きがあまりに弱く、個々のエピソードがバラバラになってしまって、物語性は希薄である。話は進んでいるものの、どうにも感情移入ができないのである。

理由は、キャラクターがしっかりと立っていないことによる。まずなにより、冒険に旅立つ動機が弱い。ほとんどは肉親ないし友人の敵討ちか、ただの善意である。もちろん、復讐者や善人がいてもいいのだが、14名もいてそのほとんどがどちらかのテリトリーに入ってしまうというのは問題である。とくに善意型のキャラクターたちは彼ら自身、なにを考えて仲間になったのかろくに説明されず、話の流れで、いつの間にか生死を共にする仲になっているパターンが多い。これでは感情移入のしようもないというのが現実だろう。

一方、ドラマのほうも数はかなり用意されているが、大半が、誰かに一喝されてハッと目覚めるなどの、安易な方法で解決されてしまうため、深みがない。

前半、エルクが主人公になっているあたりは、それなりにまだ流れがあるのだが、最初のボスであるガルアーノが死んでアークたちのパーティが合流してくると紋切り型のミッションの連続になり、とくに「殉教者計画」阻止のため、塔の破壊を目指して世界各地を回るあたりは、その傾向が強い。それにともなって、クズ鉄の街のレジスタンスや、アークの父ヨシュアなど、出現するやいなや死亡するキャラクターもそここに出現するようになり、わざわざ出す意味があったのか、と疑いたくなってくる。無理に話を詰め込まず、イベントを絞ってキャラクターを掘り下げて行くべきだったのでは



ないだろうか。結果的に、人間関係の書き込みが不足のままパーティが構成されるという前作の悪癖を、「Ⅱ」はそのまま引き継いでしまったといえるだろう。

依然、バランスの悪い戦闘システム

また、戦闘システムについてだが、ここでは魔法の利便性が大きな問題となっている。

戦闘では魔法はかなり効果的なのだが、きわめて射程が狭いという欠点がある。そのため、防備が薄く、生命力の低い魔法使い系キャラクターが、敵に近づかなければならない、という矛盾した状況が生まれてしまう。加えて、魔法を使うために必要な精神力の回復手段が、宿屋など固定の回復ポイントと、敵を倒したときにランダムに出現するアイテムによるしかないため、そうそう乱発できない。結果的に魔法使い系キャラクターは、成長させるのが一苦労で、戦闘は戦士が地に足を止めて殴り合うという単調な作業になってしまっているのである。

前作でも目立った問題点だったので、是非改良して欲しいところだったが、戦闘システムが大きな変更無しに移されているため、そのまま残ってしまっている。おかげで戦闘が必要以上に難しく、かつ時間がかかるようになっており、とくに最終のロマリア城下から空中城に至るステージは、ダンジョンが長いこともあって大変な苦難の道のりとなってしまった。

それなりに長時間遊べるソフトではあるのだが……

総合的にみると、「Ⅱ」は前作のスタイルを踏襲したまま、それを何倍にも膨らませた作品であるといえるだろう。

実際、ボリュームだけなら、これが1枚のCD-ROMに入っているのかと思わせるほどに、実に多彩な内容となっている。相当数に上るギルドでの小ミッション、隠しキャラクターの存在、アイテムの合成など、どれも一度凝り始めると長時間のめり込んでしまうのは確かだし、武器や仲間したモンスターに好きな名前をつけられるという細かい配慮も嬉しい。

また、要所要所に挟み込まれているムービー、各キャラクターが特技を使ったときの個性的な演出など、プレイヤーの目や耳を楽しませてくれる仕掛けも各所に見られ（とくに漢字一字を見せるトッシュの特技演出は、より渋さが増して私は大いに気に入った）、ビジュアル面でのインパクトも高かったといえるだろう。

だが、これらはすべてゲームの本質的な主軸ではないのも事実である。いかによく出来ていても、より中核的な要素である物語と戦闘システムの不備を補うことはできない。なまじゲームのボリュームがあるために、後へ行けば行くほど、ストーリーの引きの弱さと、無意味に長時間かかる戦闘に飽きと疲れが出てきてしまうのだ。

ラストシーンから考えるに、物語はエルクたちに引き継がれて、どうやら続編の発売となりそうである。それが『アーク ザ ラッド』の名を冠するかはともかく、もし実現化するならば、今度こそ、より本質的な意味でのバージョンアップを期待したいところである。

ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品

アーク ザ ラッド［RPG］
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥2,800／発売日：'96年7月12日
PS初のRPGとして何かと話題を集めたタイトル。すでにこの欄の登場も3回目。文庫版テレビゲーム「ザ・ベスト」もタイトルがもっと増えれば良いですね。

アーク ザ ラッドⅡ［RPG］ メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年11月1日

GAME SOFT REVIEW 7

アンジェリークSpecial2

アイドルがアイドルで終わらないためのプロ意識を……

好評を博した前作から、熱い要望に応え登場した「アンジェリークSpecial2」だが…。コンセプト、作り込み、続編の難しさを考える。

Writer 春生 文
PLAYTIME 42時間

メディアミックス展開でも好評を博した前作

サターン、PSにも移植され、CDドラマやコミックス化などのメディアミックスも好評を博した「アンジェリークSpecial」に、いくつかの改良を加えた作品が、「アンジェリークSpecial2」だ。守護聖様のキャラクターはそのままに、サブキャラ3名、女王試験を補佐する教官3名の、計6名の新キャラを擁立し、パワーアップした感のある本作は、再び女性ユーザーたちの夢見る乙女心を、蘇らせることが出来たのだろうか。

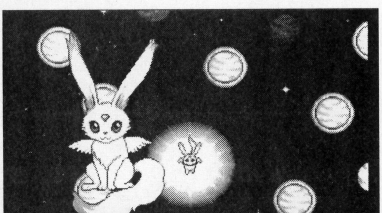
前作の舞台となった宇宙とは別の場所に芽生えた、新しい宇宙。その宇宙を統べる女王を決定するための女王試験というのが、今回の基本設定だ。二人の女王候補は、新しく生まれた一つの宇宙にそれぞれ守護聖様の力を送り、その何もない空間に星を誕生させ、満たしていく。そうして宇宙が星で満ちた時、より多くの星を宇宙に誕生させていたほうが、女王となる資格を得るのだ。誕生させた星を維持するためには、女王としての資質も大切であり、そこに新キャラの三人の教官とともに加わった「学芸館」のシステムがかかわってくる。女王候補は、前作同様、守護聖様に力を送ってもらう一方、学芸館を訪ねて、「精神」「感性」「品位」を学習して資質を上げていかなければならない。資質があがっていけば、「安定度」という値もすこしずつ上昇し、結果、宇宙空間で、より多くの星を維持出来るようになるのだ。

疑問の残る問題点と作り込み

今回、ゲーム開始時にライバルとの会話があり、その返答の結果いかんで、主人公の性格が「明るい」「内気」など変化し、その後の展開を若干左右するというシステムも、新しく導入されている。この会話は、別に「手加減」という表現でゲーム全体の難易度も表しており、手加減してもらう方を選択すれば、前作とほぼ変わりない難易度で、ゲームを進めることが出来るようになっている。

しかし、そういった変更点がゲームの中でうまく消化され、改良されているかというと、首を傾げざるを得ない。

例えば「新しい宇宙に星を生み出していく」という設定は、それぞれが育成する別々の土地に、



同じ宇宙を育てるミッション。少し解りずらい。

個々に家を建て、人口を増やしていった前作のわかりやすさには、とうてい及ばないものだ。新しい宇宙の意志を象徴する聖獣は一匹で、しかしそれが二人の女王候補には異なった姿に見える、という設定もわかりにくいし、そもそも、聖獣が求めてくる力を、その時の要求に応じて送っても送らなくても、仲良しの守護聖様の力だけでみるみる星が増え、宇宙が満ちていってしまう。これでは、聖獣が様々な力を欲してくる意味がないし、「宇宙を育成する」というシミュレーション上の名目も、希薄になりすぎてしまうのではないだろうか。



守護聖様との会話は相変わらず楽しいのだが。

誕生させた星を維持するための「安定度」にも、足かせ的な印象しか感じられなかった。ようするに、「どれくらい安定度を上げてあれば星を失わずに済むか、どれくらい学習しておけば安定度が下がらないか」といったパラメータがわかりにくく、結果、「とりあえず上げておきさえすればいい」といった単純な作業に堕してしまうのである。

アンジェリークの魅力とは何か、その課題は

もともとアンジェリークの「育成シミュレーションとしての部分」は、高い完成度を誇る性質のものではなかった。しかし、だからといって新作を送り出す時、それらをおざなりにしても良いということにはならないだろう。

難易度が会話によって選択出来る点も、説明不足に過ぎるように思われた。取り扱い説明書の記載もひどく遠回しで、あれでは初心者など、何もわからないまま、ほとんど「ハード」とも呼べるような難易度で遊び始めてしまいかねず、結果、「アンジェリークってこんなに難しいゲームだったのか」と驚くのではないだろうか。「手加減なしを選ぶとライバルが強くなる」という仕込みは、前作を「簡単すぎる」としたユーザーに対する改良のつもりだったのかもしれないが、いかんせん一般的なユーザーレベルを無視した難易度設定であるかのように思えてならない。

いずれにしても、アンジェリークというゲームに「育成シミュレーションとしての辛さ」を求める層がどれほど存在するのかといった点には、疑問が残った。

キャラクターの移動速度や操作性は向上しており、イベントやエンディングの種類が性格によって変化したりと、前作に比べて増えている点は、評価出来るところだ。が、どちらかというと、やはり全体的な作り込みの粗さの方が目についてしまって、素直に「良くなった」と表現しきれないのが残念だ。加えて、FXならではと言われるアニメシーンも、前作と比較してしまうと、だいぶパワーダウンの感がある。その分、サターンやPSへ移植された時の落差は感じずに済むのかもしれないが…。

アイドルとしてデビューし、天賦の才能と幸運だけでスターダムにのし上がった歌手が、やがて本格的な演技を学び、人間的な成長を遂げて、一流の俳優、スターとなっていくことがある。しかしそのためには、その歌手の「プロ」としてのシビアな意識、向上心が何より大切ではないか。

そういった意味では、アンジェリーク2はまだ、アイドルがアイドルとして送り出す歌謡曲の域を出ていない作品だ。一層の研鑽（けんさん）を願わずにいられない。

ライタープロフィール

春生文（はるお・あや）
1967年生まれ。やっと今年で大殺界を抜けたと思ったら、正月早々、風邪。でも、これで一年の厄払いが出来たと思えば…。なんて、ポジティブシンキングしながら死にそうなわたしです。

関連作品

アンジェリークSpecial［SLG］
メーカー：光栄／機種：PC-FX、セガサターン、プレイステーション／
価格：¥7,800／発売日：PC-FX '95年12月22日 SS、PS '96年3月29日
新しい宇宙の女王の座を賭け、二人の少女が守護聖様たちの力を借り、惑星育成に励むシミュレーションゲーム。美形の守護聖様とのラブラブも楽しめて女性ゲーマーに絶大な人気を得た。

アンジェリークSpecial2［SLG］
メーカー：光栄／機種：PC-FX／価格：¥7,800／発売日：'96年12月6日

ベルトロガー9

ようやく花開いた。3DSTGにこだわる『元気』の最新作

PS初期に「キリーク・ザ・ブラッド」を製作し、3DSTGを自らの定番ジャンルとした元気。その「3度目の正直」で真価が問われる

Writer 椎野竜彦

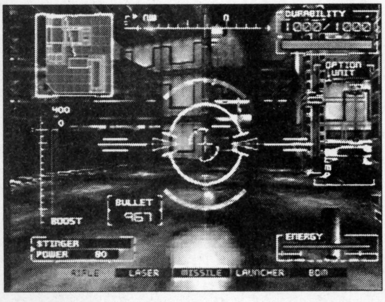
PLAYTIME 24時間

元気ブランドの「ベルトロガー9」

発売延期に次ぐ延期、大丈夫かと一時は本気で心配した元気の十八番、3Dロボットシューティングゲーム「ベルトロガー9」。

ストーリーのテーマは基本的にはキリーク1から流れている「人間と環境との関わり合い」、変わりゆく（人類が変えていく）環境に人間はどう関わっていくべきかを熱血青春ドラマ風に描いているって感じ。

大袈裟な演出、見にくい情報画面等はあるがそれはここの持ち味。とはいえどのムービーもスキップ可能、後で呼び出せるようにもなっている。FMV（フル・モーション・ビデオ）のリップシンクロ（声と口の動きを同期させること）も考えているし、顔の動きもキリーク2の腹話術人形とは大違い。



パズル要素も加わり面白さが増している。

ジャンプという要素を上手く使った面は進むに従って複雑になっていくが、マップの確認で突破口が見つかったりして難しすぎることはない。

難易度のバランスも、攻略本無しでさくさく進める一本道度合いも良く、嵐のような攻撃でもちゃんと解決方法があるし、落とし穴を下向いて落ちていくなど3Dならではの演出もきちんとある。リフトを使ったトリックなどランドストーカー3Dって感じ(比べちゃ失礼?)。様々な料理（トラップ）を上手くならべていて何度も同じ物を食べさせられることもないと、時間を掛けて丁寧に作っているのが良く分かって遊んでいて安心できる。惜しむらくは画面がやや見にくい（解像度からくる表現力の限界で仕方が無いが）ことと、最後に近付くにしたがって難易度が2次曲線で上がっていくこと。

セーブポイントが随所に用意されているけど半端じゃ終わらない。最終ボスの硬さなんてファイナルファンタジーかと思うほどで、回復アイテムを大事に取っておかないとかなり前からやり直すことは必至。

と、キリーク・ザ・ブラッド2のときとは大違いの誉めまくりだけどそれは前作があまりに悲しい出来だったからで、やっと標準のゲームになったというのが正直な感想ではある。最後に一つだけ、サルーのヘアースタイル最悪なんですけど。とにかく、ガンバレ元気！

ライタープロフィール

椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。最近やっと64を購入。マリオカートはやっぱり良いが、進行画面等の遅さに苛付きまくるゲームプロデューサー。制作中のゲームの時間を食いまくるカートの魔力の前に死にまくる毎日。

関連作品

キリーク・ザ・ブラッド［3DSTG］
メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／
発売日：'95年1月27日
素晴らしい出来のオープニングは、発売間もなかったPSのユーザーたちに、大きな希望を与えた。こんなものが家庭のTVで見られるなんて、とは素直な感想だろう。

BELTLOGGER9
［3DSTG］
メーカー：元気／機種：プレイステーション／価格：¥6,300／発売日：'96年11月15日

プリクラ大作戦

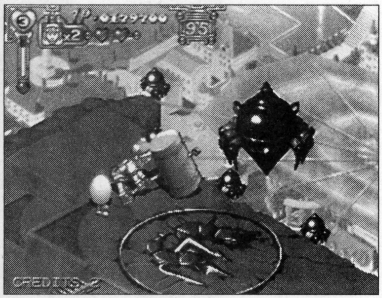
「ナナメアクション」としての進化、発展があれば…

面白い要素は多数あるが、遊びやすさの面での改善が欲しかった作品。

Writer 南　敏久
PLAYTIME 12時間

「プリクラ大作戦」。本家アトラスだけに許された大胆不敵なネーミング。それはさておき、内容はちょっと懐かしい気持ちにさせるナナメスクロールのアクションゲーム。主人公として同社の格闘ゲーム「豪血寺一族2」からスピン・オフしたキャラクター「クララ」が据えられている。また、個人的にはアーケード版の発売から間もないサターン版のリリースに少々驚かされた。

　このゲームでもっとも特筆すべき点は「ジュエルアタックシステム」なる攻撃方法である。「プリクラ」には通常攻撃として遠距離用のショットと近距離用のハンマーが用意されている。このうちハンマーで攻撃した場合、跳ね飛ばされた敵キャラが周囲の敵に次々と激突、連鎖的に大量の敵を倒すことができる。このシステム、初めのうちこそ特に気に留めてはいなかったのだが、だんだん慣れてきて狙ってできるようになるとこれが非常に楽しい。一点の攻撃からすべてを突き崩していく「ドミノ倒し」の快感とでも言おうか。叩く角度や敵の位置など、この部分だけを練り込んでパズル的な別のゲームにしてしまってもかなり面白いと思う。


「クララ」を始めとするキャラクターたちは表情豊か。

　さて、もう一つのこのゲーム独自のものに「ピュアエッグ」がある。「ピュアエッグ」はプレイヤーのオプション的存在で、ゲーム中に助けた動物と宝石の数によって約10種類もの姿に変化し、攻撃方法もそれにつれて変わっていく。

改善して欲しかったアクション性

　こういった新しい試みがなされているものの、残念なことにゲーム全体から新鮮な印象は伝わってこない。それは、ゲームの中核になっている「ナナメアクション」の部分に過去の作品からの進化、発展、改良などがほとんど見られないからである。この類のゲーム特有のモタつき感（ナナメ視点からくる照準のつけにくさ、操作の難しさが原因）を振り払い、よりスピィーディなテンポの良い作品に仕上がっていれば、「クララ」というキャラクターが活かされた、ナナメアクション界の新たな指針になることが出来たかもしれない。なんとも惜しい限りである。

ライタープロフィール
南　敏久（みなみ・としひさ）
インフルエンザで頭がボーッとして、もう何も思い出せません。視力と聴力も少し落ちてしまいました。カゼには気を付けましょう……。
造形家修行中。

関連作品
メルヘンメイズ［STG］
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'88年
「不思議の国のアリス」をモチーフにした、ハーフトップビューのナナメスクロールアクション。メルヘンチックな世界観は、当時のアーケードゲームの中でも異彩を放っていた。

プリクラ大作戦［A・STG］
メーカー：アトラス／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年11月15日

ToPoLo

デジタルなおもちゃに必要なものはなんだったのか

一風変わったソフトを送り出し続けるアートディンク。最新作はデジタルブロック。ユーザーは童心に帰れたか

Writer 内山隆博

PLAYTIME 30時間

動くブロックという独自性

子供のころにブロックで、動物や乗り物を組み立てて遊んだことがある人は多いだろう。ブロックで作った動物や家を並べ、自分だけの箱庭を創造して遊ぶ。「ToPoLo」は、そのブロックをデジタル化したソフトである。ブロックの特徴をうまく生かせば、組み立てたモノに動きをつけることもできる。

「ToPoLo」には、普通のゲームの要素はほとんどない。「組み立てたブロック同士でバトルを行うバトルモード」が用意されているが、これはおまけモードに過ぎない。あくまでメインは「ブロックでナニカを組み立てる」と「組み立てたモノをワールドに配置し、箱庭を作る」である。

動く（ねじれたり、伸びたり）ブロックという、コンピュータ上でしか表現できないものがこのソフトの主眼となる部分だが、この動くブロックを使っての組み立ては実際にはかなり難しい。ブロックを組み立てているときにいちばん混乱したのは「ブロックの方向を間違えてくっつけると、ブロックが動かなくなる」という現象だ。ブロックを立体的に組み立てるだけでも頭を使うのに、さらにひとつひとつのブロックの方向を考えながら組み立てていかなければ、動くはずのブロックも動かなくなってしまう。おかげで、ブロックの組み立て行程はますます難解になり、敷居の高いツールになってしまっている。



組み立て画面の見にくさも問題だ。

失敗も許容する懐の深さを

デジタルおもちゃを創ろうとしたこのソフト。だがおもちゃを使って遊ぶといった感覚が「ToPoLo」からは感じられない。実際に表現する難しさは想像に難くないが、それでも欲しかったのは「あそび」や「いいかげんさ」の感覚だ。「ToPoLo」はブロックを組み立てる際の幅があまりに少なく、正解と不正解しかないコンピュータ的な冷たさを感じてしまう。間違ってブロックを組んでも、なんだか動きはするというくらいの鷹揚さが欲しかった。ものを作る楽しさはそういった所から生まれてくるものではないかと思うからだ。

ライタープロフィール

内山　隆博（うちやま　たかひろ）
1970年生まれ。ライター兼ゲームデザイナー。身も心も馬券も浮き沈みの激しい季節ですが、パソコン通信から奇々怪々な発言の搾取に燃える毎日です。ネットワーク上に発表されている文章からは、世の中の人の持つ様々な欲望を読み取ることができたりするのだ。
(HQB01406@　niftyserve.or.jp)

関連作品

マリオペイント［ETC］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800／発売日：'92年7月14日
SFC用ペイントツール。下手は下手なりに、上手い人は上手い人なりに楽しめるところが魅力的。操作の簡易さと、意外に使える各種機能は評価できる。

ToPoLo［ETC］
メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月6日

わくわく7

とにかく賑やか。理屈抜きで楽しめる対戦格闘ゲーム

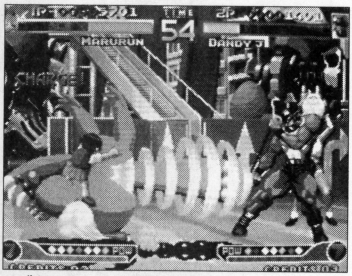
もっと楽しく対戦格闘ゲームをプレイしたい。そんな人にうってつけの「わくわく7」は、ほのぼの風味の作品だ。

Writer 須藤　玲

PLAYTIME 140クレジット

アーケードゲーム市場の花形である対戦格闘ゲーム。対戦ゲームには必ず「勝ち負け」がついてまわる。誰しも負けたくはないのだから、勢い勝利にこだわったプレイスタイルになり、ゲームを純粋に「楽しむ」ことは二の次になってしまいがちだ。さらに、格闘ゲームというモチベーションが、対戦するプレイヤー同士を殺伐とさせる部分があることも否定できないだろう。もっと楽しく、気軽に対戦できる対戦格闘ゲームはないのか？ そう考えていたところに登場したのが「わくわく7」だ。

タイトルからしてほのぼのムードが漂う本作品は、まずその個性的なキャラクターたちに注目させられる。例えば、懐から犬や爆弾を取り出して投げつけ、頭のアンテナから怪光線を放ったりするが、性格は極めておっとりしているメイド型自動人形「ティセ」、警察署長と警察犬が搭乗していてゲーム中に顔を出したりする戦車ロボ「ポリタンクZ」などなど。こういったユカイでキミョーなキャラクターたちの動きを見ているだけで楽しく、格闘ゲームをやったことがない人をも引き付ける魅力を持っていると言えるだろう（余談だが、同社の「ギャラクシーファイト」でおなじみの「ボーナスくん」が再登場。某格闘家そっくりのスーパー○ンボは必見！）。



サブキャラながら一番人気のランドセル少女「麦ちゃん」がグー。

また、ただ見た目がほのぼのとした作品で終わってしまっているのではなく、システムも良く練り込まれている。今や格闘ゲームに不可欠な存在となっているゲージシステムを本作品も取り入れている。ゲージを消費することで、必殺技がパワーアップ、防御力と攻撃力が一時的にアップする「スーパーモード」、大きなダメージを与える「ドキドキアタック」や「ハラハラアタック」など、多彩な特殊攻撃を繰り出すことができ、このゲージの使い所、使い方が大きく戦況を左右する。このゲージシステムが戦略的要素を深め、ゲームを奥深いものにしている。それでいて必殺技などのコマンド入力はシンプルで、本当に気軽にプレイできるのだ。

見た目は柔らかそうだが、中身はボリューム満点。「わくわく7」は、そんな「肉まん」のような作品だ。勝つことに執着して寒い闘い方をするよりも、肉まんをホコホコ食べながら楽しく遊びたいものだと思う。

ライタープロフィール

須藤玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。永遠のライバル平和島ミチロウ氏と「ティンクルスタースプライツ」で対戦。結果、8勝15敗という屈辱を受ける。我、捲土重来を期す。

関連作品

ギャラクシーファイト［格闘ACG］
メーカー：サンソフト／機種：アーケード／発売年度：'94年
「わくわく7」の前身とも言える対戦格闘ゲーム。壁のない無限フィールドと「ゆーめーになるのだ」のルーミちゃんで有名。

わくわく7［格闘ACG］
メーカー：サンソフト／機種：アーケード／発売年度：'96年

GAME SOFT REVIEW ⑫

リグロードサーガ2

続編は成熟してこそ華ではないのか

システムでの不備を抱えていたものの、ストーリーの秀逸さが光る前作から一年。英雄の子孫は新たな伝説を語れたのか。

完全3DによるS・RPGとして、独特な世界観を打ち出した「リグロードサーガ」から一年。かつての英雄の子孫らを主役に据え、再び生み出されたのが「リグロードサーガ2」だ。前作は、戦闘地形の高低差や、「登坂力」の差異を打ち出したキャラ設定など、複雑な戦略性を目指していたが、主にシステム面に、練り込み不足な点が目立つ作品だった。そして残念なことに、本作もまた、それらのジレンマを越えていない。

そもそも、全体の戦力を客観的に把握することが求められるS・RPGにおいて、マップを俯瞰して見ることが出来ない、というのは致命的だ。視点の変更も納得のいく形に出来るわけではなく、相変わらず周囲の状況の変化がつかみにくいため、戦闘中、言い様のない閉塞感にとらわれたりする。そういった基本システムの練り込みの甘さは、「ルースモア」の魔法などで地形を変化させ、戦闘に役立てるといったアイディアを殺してしまい、結果、ひどく煩雑で、力押しな印象をプレイヤーに与えてしまうのだ。マップサイズとキャラクターサイズの強引とも思える比率、キィレスポンスの遅さなども、ストレスを感じさせる部分だろう。



前作からの課題である戦闘は相変わらず。

「技融合」という新しい要素に関しても、融合に失敗すると攻撃ターンを一回損してしまう、融合出来る技がそれほど多くないなど、労力にメリットが追いつかないのだ。融合に成功すればそれなりに爽快感はあるが、可能な組み合わせを全パターン試してみようという気持ちにはなれない。

また、肝心のストーリー部分も、各キャラの性格設定や心理描写などの演出が不足しているのに加えて、何の伏線もないままに個々のエピソードが唐突に語られて行くなど、感情移入することが難しい。システム面などに不備を抱えながら、ストーリーの妙でプレイヤーを魅了した前作とは、その点、比較のしようもない。紋切り型のRPGにない素朴な魅力を持ち、次回作へ期待を抱かせたタイトルだっただけに、ひどく残念だ。

反省点を掘り下げることもなく、安易な続編を乱造しても、メーカー自身が信頼を失うだけだろう。続編は、成熟してこそ華となるのだから。

Writer 春生 文

PLAYTIME 56時間

ライタープロフィール

春生文（はるお・あや）
1967年生まれ。これで、年明け一つ目の仕事が無事に終わって、心おきなく寝込めます。でも、なんだか去年の今頃もアンジェリークとS・RPGの批評をやっていたような…。気のせいか。

関連作品

リグロードサーガ［S・RPG］
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：5,800円／発売日：'95年7月21日
当時次世代を感じさせる、サターン初の3Dシミュレーション RPGとして、注目を集めた第一作。国を追われた頼りない王子が仲間と共に玉座奪回を目指す英雄譚。主人公の成長のドラマが秀逸であり、地味ながら志を感じる作品であった。

リグロードサーガ2［S・RPG］
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月8日

探偵 神宮寺三郎「未完のルポ」

「新」神宮寺三郎に足りないものとは何か？

6年の歳月を越えて甦ったあのなつかしの「神宮寺三郎」シリーズ。だが、その内容は……。

Writer 桑名真吾
PLAYTIME 20時間

「サイレントデバッガーズ」「ダークロード」「シャドウラン」そして「神宮寺」！

その「神宮寺」がひさびさにPSとSSで復活！　これはもうやるしかないでしょ！　と、さっそくプレイしてみた…みたんだけど…何か違和感がある。

って言うか何かこの「新神宮寺」は「旧神宮寺」と違ってませんか？



確かに煙草を吸うコマンドは健在だが…。

ゲームはファミコン版と同じくコマンド選択によってストーリーを進行させてゆくシンプルなアドベンチャー。難易度的にもそんなに難しくないので、イライラしないでストーリーを追える。

斬新なのはザッピングシステムで、一回クリアしても別のキャラクターで楽しめるから飽きがこない。

え？　「いいゲームじゃないか」って？　そう、いいゲームですよ。

し、か、し!!　「旧神宮寺」は、『こだわり』の作品だったと思うのですよ！　あそこまでハードボイルドにこだわった作品は（当時）他にはなかった。だからプレイした人間の心に残るのではないか。

僕は「新神宮寺」が「なつかしさ」をウリにした『商品』になってしまっているのが残念でならない。もっとハードボイルドにこだわってほしかった。

例えばストーリーの途中で入ってくるポリゴン尾行は本当に必要だったのだろうか、例えば謎の事件簿はウケを狙っただけじゃないのか、例えば登場人物の顔絵のレベルはあれでよかっただろうか。

…前作から6年。

『こだわり』を練り込むには十分な時間があったと思うのだが。

個性派データイーストの「神宮寺」は…

もしも！　もしも！

「自由な発想をクリエイター達の作品として世に発表するゲームメーカーがあったら？」

ゲームが売れる為には、宣伝によるイメージコントロールとか、営業展開とか、アレとかコレとか色々な要素が必要なので、自由なだけでは商売としては成り立たない可能性もある。

が、しかしだ！　他社には真似ることのできない独特の『こだわり』のスタイルを確実に手に入れることはできるはずだと思う。

データイースト！

独特の『こだわり』のスタイルをもつ作品を次々に生み出してきた数少ないメーカー。

ライタープロフィール

桑名　真吾（くわな・しんご）
1968年生まれ。アイディアファクトリー（株）取締役。平成元年、データイースト株式会社に入社。コンシューマ開発の企画として5年間勤務。代表作は「厄」シリーズ、「スペクトラルタワー」。

関連作品

探偵　神宮寺三郎シリーズ［AVG］
メーカー：データーイースト／機種：ファミコン／価格：¥3,300～¥5,500／発売日：'87～'90年
コマンド選択型のアドベンチャーゲーム。「煙草を吸う」などユニークなコマンドで話題に。当時では珍しい大人っぽい雰囲気とハードボイルドさで人気を得た良作。

探偵　神宮寺三郎「未完のルポ」［AVG］
メーカー：データーイースト／機種：プレイステーション、セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年11月29日

GAME SOFT REVIEW ⑭

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

ゲームはハードでは語れない。それを実感させるのがこの作品だ

ドラクエのSFCへの移植も、今回で2回目。単に移植作というだけでは片づけられない、ゲーム制作への心意気といったものを感じることができる

Writer 林村わたる
PLAYTIME 105時間

人気の高い「Ⅲ」。ついにSFCへ

FFⅦの発売がズレ込み、あのハードのあのRPGはあの続編なのであまり期待できないし。もしかすると巷のRPG好きにとって'96年、最も期待のRPGはこの「ドラゴンクエストⅢ」だったのかもしれない。

SFCへのDQの移植は、'93年12月に発売された「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」に続いて2回目。この2作品が同時にSFCに移植された時、1日もかからずに終わってしまうDQⅠに「なんかこの2倍くらい時間かけてクリアしたよな」と思い、また、Ⅱのクライマックス、長い長い難関を越えて到達したあのマップに、知っているにも関わらず綺麗だなあと改めて感動したり。そして最終的には、やっぱDQって面白いなという結論に達したのだった。

システムの魅力は「Ⅲ」の魅力

そしてSFC版「ドラゴンクエストⅢ」の発売。もともと「ウィザードリィ」と「ウルティマ」の大きな影響を受けて生み出されたDQに、FC版「Ⅲ」では、ついにウィズ最大の魅力、キャラクターメイキングの要素が加えられた。また、どう見てもこの地球を基にしたと思われる全体マップは、当時のプレイヤーの興味を惹かずにはおかなかった。「Ⅲ」になって初めて採用されたバックアップROMの為に「リセットボタンを押しながらスイッチを切る」練習をした人は大勢いたはず。少なくとも私の周りの人間は全員そうだった。

さて今回、サービス精神旺盛な、DQスタッフは、このSFC版DQⅢを単なる移植にとどめず、新しい要素をふんだんに取り込んでいる。メダル王の前身、メダルおじさんが、やはり世界各地に散らばるちいさなメダルを集めている。全国のメダルマニアにとっては、この要素だけでもこのソフトは「買い」になるに違いない。そして物語冒頭におこなわれる主人公である勇者の性格決定もファンの注目を大きく集めていた。この性格決定、質問に答えてさて自分はどういった性格になるのだろうという楽しみも勿論ある。だがさらに嬉しいのは、一緒に旅をする仲間にも性格が設定されるところだ。性格があるといっても、物語に影響があるというほど重要なものではない。だが、これはDQⅢにとってはちょっと注目すべき点なのだ。Ⅲの前後、DQⅡ、Ⅳでは仲間の個性が強く打ちだされている。たぶん「Ⅱの二人目の仲間」というキーワードでDQ好きなら30分、1時間と話をすることができるだろうし、Ⅳでは各キャラクターを主人公として操作させることで、そのキャラクターの個性や背景をプレイヤーに強く印象づける。だが、キャラクターを育



もちろん背景もつきました。美しい。

てるというウィズ的要素を取り入れたにも関わらず、仲間の存在感が最も希薄だったのがFC版DQⅢだったのである。初期のウィズのように、パーティを育てていくところに主眼が置かれたゲームなら、名前とパラメータしかない仲間にも思い入れることはできよう(というか、ゲーム自体の無味乾燥さからそうならざるを得ない)。だが、DQには壮大なストーリーがその底に流れている。この次の展開はどうなる、そしてその次は、そんなところに思いを馳せているうちに、仲間の存在はシューティングのオプション程度の意味しか持たなくなっていく。性格付けという要素は、ほんの些細なものなのだが、例えば2番目の仲間はむっつりスケベという情報があるだけで、思い入れはやっぱり違う。

「Ⅲ」のあだ花。「裏技」への対応

またFC版DQ「Ⅲ」に沢山あった、プログラムの裏をかくような「技」がきちんと直されている点も、DQというシリーズにとっては大きい。例えばFC版にあったアイテムの増殖技を使って変化の杖を増やした人、結構多いはず(私もやりました)。だがこういった「技」はDQシリーズに通じている姿勢には相反するものだった。「DQに出てくる人々の言葉は活き活きしている」と、多くの人がいう。そう、DQに出てくる人々は村人Aからして活き活きとしている。それは、一つの完結した世界を志向し、その世界の中でプレイヤーを遊ばせようという制作者の姿勢が、村人の言葉にさえ反映しているからである。そんな完成度の高い世界の中、世界を壊しかねない、いやハッキリと壊してしまう「技」など不要なだけだ。

SFCを再評価したくなる「DQⅢ」

また、何を今更SFCでDQⅢを、という声も勿論あがるだろう。だが、単純にCDの読み込みがないというだけでどれだけ快適にRPGが遊べることか。しかし大事なのはそんなことでない。CD-ROM全盛となり、RPGだけでなくゲーム自体がどんどん「見せる」という方向性へと向かっていっている。見せることは悪ではない。だが簡単に「見せる」ことができるために「遊ばせる」部分が疎かにされているゲームが最近増えてはいないか。DQⅢを改めてプレイして、表現力に乏しいFCでどうやってプレイヤーに「感じ」させるかという苦労の後を、例えば主人公の父オルテガの見せ方などに強く感じることができた。

「見せる」という手段は決して安易ではない。うまく「見せる」ことがその作品にとって有効な場合も多い。だが一方で、安易に流れやすい手段であることもまた確かだ。ムービーで勝負するのもいい。だが、それでゲームならではの「参加できる」「遊べる」といった点がないがしろにされるなら本末転倒だ。考えに考えて生み出されたもの、それはハードの能力など軽く飛び越えてプレイヤーに何かを訴えかけてくる。そんなことを、このリメイクDQⅢを遊びながら感じた。プレイステーションで発売されるという「ドラゴンクエストⅦ」がこうした部分を失わないでいてくれることを、今はただ願っている

ライタープロフィール
林村わたる(はやしむら・わたる)
某誌編集者兼ライター。好きなジャンル…ほとんど全て。DQの最高峰は「Ⅳ」だとかたく信じている。ふと思い出せばエラい金額をバーチャロンにつぎ込んでいる。いや〜良いゲームです。あれは。

関連作品
ドラゴンクエストⅣ[RPG]
メーカー:エニックス/機種:ファミコン/価格:¥8,500/発売日:'90年2月11日
「Ⅲ」とくればいよいよ次は「Ⅳ」ですね。章立てという思い切った変化などありましたが、やっぱりドラクエです。面白い。というか何かを感じる作品です。

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…[RPG]
メーカー:エニックス/機種:スーパーファミコン/価格:¥8.700/発売日:96年12月6日

QUAKE
ウォークラフト2～暗黒大戦～

モニターの外に広がる人との触れあい

ポケモンやXBANDで注目を集める通信ゲームの世界。欧米のPCゲームを通して、通信ならではの魅力を探ってみた。

大きな人気を集めている欧米でのPC通信ゲーム

街の通信対戦台やポケモンの大ヒットは言うまでもなく、バーチャロンを始めとしたXBAND対応ソフトの拡充、インターネット上での実験的なサイバーカジノの開設などで、徐々に盛り上がりを見せている通信ゲームの世界。しかし、こと欧米のPCゲームの世界では、通信ゲームがすでに大きな人気を集めていた。

火付け役は'93年の「DOOM」。だが、その後WIN95とインターネットの普及による環境の整備が、本格的な呼び水となった。現在欧米では、3DSTG、レースゲーム、戦略ゲームなどでは、ほとんど通信対戦機能が盛り込まれている。また、ウルティマシリーズの最新作「ウルティマ・オンライン」が、インターネット対応のネットRPGとして早々に発表されており、開発中にもかかわらず、内外の開発者魂を刺激させている。そこで、ここでは傑作と名高い2本の通信ゲームをプレイして、ネットならではの魅力を探ってみた。

通信ならではのゲームの魅力とは何か

廃工場や異世界の古城を思わせる迷宮の中を、敵を求めてさすらう狂戦士たちの楽園「QUAKE」は、「DOOM」で名高いid－softwareの最新3DSTGである。撃って壊すSTGの本能的な快感に加えて、悪魔的な世界観、物理学の法則漂う綿密な3D空間、そのスクロールスピードゆえに、脳味噌がモニターの中に染み込むようなトリップ感など、同社の一連の3DSTGの魅力はしっかりと継承されている。加えて、「QUAKE」では、初めて敵キャラがポリゴンで描かれ、水中、中2階、ロフトなど、さらに立体感を増したマップにより深く溶け込むことになった。

だが、「QUAKE」の本質は、やはり対戦プレイだろう。最大対戦可能人数は16人。協力プレイ、チーム対戦、バトルロイヤルと大きく3種類のモードがあるが、制限時間と、相手を何人倒すとゲーム終了になるかを設定できる他は、これといってルールがない。そのため、ユーザー間で様々なローカルルールが生まれている。一定時間内でチームごとの殺傷数を競ったり、あらかじめ設定した数の相手を倒す速さを競ったり。また、純粋にバトルロイヤルを続け


賢明な者がより長生きする。これはゲーム中でも同じ。

Writer 編集部
PLAYTIME 各15時間

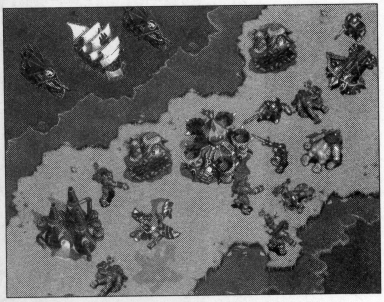
QUAKE【3DSTG】
メーカー：P&Aシェアウェア／機種：DOS/V／価格：¥7,800／発売日：'96年9月13日

るだけでも楽しい。グラフィックは確かに血みどろだが、殺戮を続ける陰惨さよりも、むしろおしくらまんじゅうや鬼ごっこなどの「じゃれ合い」に似た楽しさを感じる。

3D空間の中で銃撃戦ができるだけの単純なゲーム性に、マップやアイテムなどがバランス良く組み込まれて「QUAKE」は生まれた。そこには、遊びの本質的な楽しさが、わかりやすい形で込められているのだ。

一方、「ウォークラフト2」は、ポピュラスなどの流れを汲むリアルタイム戦略SLG。ファンタジー世界を題材に、ヒューマンとオークに分かれた陣取り合戦が繰り広げられる。「鉱山」「森林」「油田」といった資源を確保して集落を育てつつ、大兵力で敵陣に攻め込んで相手を駆逐するというのが、ゲームの大まかな流れだ。「ターン」にとらわれないリアルタイム処理、「戦場の霧」を再現する索敵システム、ユニットの半自律性、直感的で分かりやすいインターフェースなど、ゲームシステムの完成度は高い。この確かな土台と、ファンタジーという間口の広さが合わさり、「ウォークラフト2」は全世界で150万本出荷という、PCでは異例の大ヒットを記録するソフトになった。

ソロプレイでは目標達成に向けて一本道となりがちなゲーム展開も、対戦ではより複雑な展開が楽しめる。8人まで対戦可能で、三国志の世界のように各地で群雄割拠した小国が、徐々に力を蓄えて領土を広げていき、同盟や戦闘を繰り返して他者を駆逐していく。その中で生まれる「3すくみ」がこの種のゲームの最大の面白さであり、それは「ウォークラフト2」でもしっかりと継承されている。特定の相手にメッセージを送れるメール機能（アルファベットしか送れないのが玉に傷だが）で交渉して、同盟して共同戦線を張ったり、絶妙のタイミングで裏切ったり。こうした個人の外交手腕が勝利には不可欠な要素だ。


ぶつかり合う両軍。剣と魔法の世界での対決。

ボードゲームや「信長の野望」多人数プレイなどの楽しさが、通信という現代の技術で、手軽かつスピーディに楽しめる「ウォークラフト2」。そこには、マルチゲームの本質的な魅力がある。

モニターの外に広がる触れあいの楽しさ

通信ゲームの魅力は、コンピュータ相手では味わえない、展開の多様さ、意外さだ。一定のルールで決められたフィールドの中で、相手と優劣を競ったり、協力して何かを成し遂げるための道具としてのテレビゲーム。それは、テレビゲームが人と人とのコミュニケーション・ツールであること、またその道具をより上手く楽しむ、エンターテイナーとしてのユーザー像の必要性を、改めて思い出させてくれている。

ドラクエを遊んで夜中に電話をかけまくったり、カップルで大型筐体に乗って楽しんだり。テレビゲームの楽しさは、これまでにも常にモニターの外にある、他者との触れあいを含めて存在していた。通信ゲームの浸透は、こうした事実を再確認させてくれている。XBANDでゲーム同様にメールやチャットが盛りあがりを見せているのも、その好例だろう。

そしてまた、こうした魅力をどれだけ意識してゲームの中に仕込めるかが、通信ゲームに限らず、優れたゲームを作る条件の一つではないかと信じるのだ。

（編集部）

関連作品

信長の野望シリーズ［SLG］
メーカー：光栄／機種：PC-98他／発売年度：'82〜

「国盗り物語」（司馬遼太郎著）をイメージして制作されたという、PC物明記より続く人気SLGシリーズ。今でこそコンシューマ機に移植されているが、かつてはPCでしか楽しめないゲームとして、友人同士が集まって一台のモニタを囲んで徹夜で対戦する光景もよくみられた。

ウォークラフト2〜暗黒大戦〜［SLG］
メーカー：SSIトリスター／機種：DOS/V／価格：¥9,800／発売日：'96年11月22日

GAME SOFT REVIEW ⑯

オウバードフォース

可能性だけに終わった3D戦闘システム

新システムを活かしきれず面白さよりも不快感だけが伝わって来た残念な作品。

Writer 桐島史緒
PLAYTIME 73時間

グラフィックよりもシステムの練り込みを

「オウバードフォース」は、遊撃艦隊を率いて自星の解放を目指すSF戦略シミュレーションだ。緻密な設定とストーリーは魅力的で、潜在的提督志願者には堪えられないものになっているだろう。また、オープニングのデモや戦艦などのキャラクターのグラフィックも良く、見る者を十分に引きつける要素を持っている。

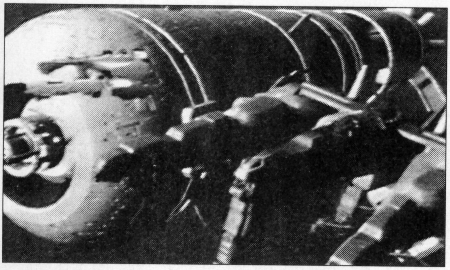
しかし、期待に胸をふくらませていざプレイしてみると、面白さがなかなか伝わらず、逆に不満ばかりが募ってきた。

まず、PS初という3Dシステムを採用した戦闘モードから検証していこう。この戦闘モード時のフィールド画面は、二枚のマップ（フィールドを真上から見た画面と真横から見た画面）と水槽のような形をした簡易な3D全体図で構成されている。

この一見して分かりやすそうに感じるフィールド画面は、実際にプレイしてみると非常に複雑である。3D全体図があまりにも簡略すぎる上に拡大縮小ができず、直感的に空間把握ができないのだ。各ユニットがどこに位置するのか認識することが難しく、すぐ混乱してしまう。結果、シミュレーションゲームの核である戦闘シーンが煩雑なものになっていて、ゲームとしての面白さを半減させているのである。

その他にも、装備やユニットを編成するモードで、戦闘機や武器がどのような性能を持っているのか分かりづらい、いったん戦闘機に装備しないとステータスが分からないなど、システム面での練り込み不足による不満点も多くみられた。

グラフィックやデモの綺麗さも大切なことだが、やはりゲーム内容が不明瞭かつ不親切なのはゲームとしてどうかと思う。とくに、3D戦闘シミュレーションシステムは、2Dの画面上で3D空間を表現するという非常に興味深い試みで、成功していればとても面白いシステムであっただろう。そう考えると、「オウバードフォース」は色々と惜しい作品であったと言える。



オープニングデモは期待させるものがあるが…。

ライタープロフィール
桐島史緒（きりしま・ふみお）
翻訳修行中の重度活字中毒者。この春、噂の「ゲームダイエット」に挑戦予定。コンパニオンはもちろん「ADVANCED WORLD WAR～千年帝国の興亡」。セガさん、早く出してね。

関連作品
新スーパーロボット大戦［SLG］
メーカー：バンプレスト／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／'96年12月13日発売
もはや定番のロボット大戦シリーズ最新作。「レイズナー」「ダンクーガ」といったマニアックなキャラクターが登場するのが魅力。

オウバードフォース［SLG］
メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'96年10月25日

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

遅ればせながら今年もよろしく読者コーナー

○読者コーナー担当の松井です。本年も「ゲーム批評」ならびに読者コーナーをよろしくお願い申し上げます。

◎アシスタントの古庄でーす。今年も読者コーナーをどんどん仕切ってどんどん盛り上げていくから、みんなも協力してくれよっ！

○古庄さんはアシスタントなんですけど…。

★「石の上にも3年」と言うが、浪人も5年ともなると何の切迫感もわかない。困ったもんだ。ところでナイツは広末涼子に似てないか。似てないか。そうか。

（埼玉県　永沼純也）

○'97年一発目のわりには、なんか自己完結的なハガキですね。（松）

◎浪人5年目ということだが、くじけずに頑張れ！ 俺なんか浪人したあげく大学に8年も在籍した男だ！ ちなみに卒業したかどうかは秘密。（古）

★私は古いゲームが千円以下だと衝動買いに走ってしまうので、メガドライブのソフトが90本近くあります。時々動かしてあげてますが、ゲームにハマってしまうと衝動的に学校を休んでしまいます…。



（東京都　華月法里）★トバルもキャラは良いですよね。（松）

社会人になるにあたって少々（多々）不安です（笑）。

（大阪府　よをしのぶ）

○私も超大安売りのファミコンソフトを買いあさっています。最近では「アイスクライマー」と「ボコスカウォーズ」をどちらも97円で購入しました。（松）

◎'97年だから97円なのか？（古）

○古庄さんベタベタですね。消費税込みでちょうど百円にしたかったんだと思います。（松）

★斎藤編集長！ なかなかカワイイじゃないですか（顔が）！ フラウ（既婚女性）ですか？ フロイライン（未婚女性）ですか？ 年齢は？ B・W・Hは？…ちょっと気になる今日このごろ。ゲヒョ。

（東京都　JUNZO）

◇……（どうやら喜んでいるようだ）。（斎藤編集長）

◎去る1月5日は編集長の誕生日。しかし年齢のことは編集部内でタブーになっている。スリーサイズなんて聞いたら無傷では済まないッスよ。怖い怖い。（古）

◇……（どうやら怒っているようだ）。（斎藤編集長）

★おちゃらけた記事が多くなったと思い、創刊号を調べたら、意外に昔の方がおちゃらけていた。

（千葉県　TEM）

○創刊号ですか。創刊号が出た当時は私も読者。（松）

◎俺も当時は読者だった！ たまたま友達が持っていたのを読んだけど、「こんな本ダメだよ、ポーイ」とか思ったりしてた。それが今じ



ャスタッフだ。この世は因果応報だね！（古）

○また熟語の使い方が間違ってますよ。（松）

★小野さんって、どんな人なのでしょうか？ 不思議です。（神奈川県 ヤオチン）

○我々は小野さんと一緒に仕事してますが、小野さんの不思議な言動に戸惑って仕事にならないことがよくあります。（松）

◎小野さんの生態解明のために、モルダーに立ち上がってもらいたい！（古）

○モルダーは役に立たないから駄目ですよ。カッコつけるだけで、すぐ倒されちゃう。（松）

★12号66ページ中段の「小野まんじゅう」さんのセリフ『〜まんじゅうを売るのもええのんたぁ』の「のんた」は山口弁のはずだ！（広島県 中田智志）

○「のんた」は広島弁ではないのか？ そこで「広島県観光連盟」に問い合わせたところ、『「のんた」は広島では使いません。山口弁のはずです』との回答を頂きました。（松）

◎そう！ 実は小野さんは山口県出身なのだ！ これでまた一つ謎が解明されたぞ！（古）

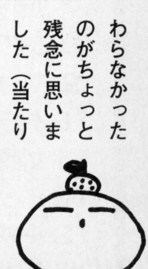
◆「のんた」は、「のお、あんた」の連母音脱落。平安古語が現代に息づいてますね。（山口出身の小野さん）

★10号からソフト批評の欄にプレイタイムが書いてありますが、なぜプレイタイムを書くようになったのか？ ぜひ御回答を。（兵庫県 水野義江）

◇『プレイタイムが書いてあると、実際にゲームを遊ぶ時の目安になる』という声が多かったので、記載するようにしました。みなさんの参考になれば良いなと思います。（斎藤編集長）

◎参考になるので、みんなもアンケートハガキを送る時は「ゲーム批評読破タイム」を書いてくれると嬉しかったりなんかしちゃったりして。（古）

★友人が「おもしろい」と言ってすすめてくれたので今回はじめて買いました。ゲームにそんなにくわしい訳じゃないので、知らないものとかもありましたけど、全体的に読みごたえがあっておもしろかったです。読者コーナーが他のゲーム雑誌とあまり変わらなかったのがちょっと残念に思いました（当たり前なんだけどね…）。（三重県 ポチ）



★他の記事に比べて「読者のページ」はゲーム批評らしくないですね。もう少しオカタイ読者ページの方がゲーム批評らしさが出ていて良いかな、と思う。（長野県 高峰秋良）

○読者コーナーもそろそろ変革の時期でしょうか？（松）

◎どうなんだろうねぇ。今の読者コーナーは「手作り風味」をモットーにヤンワリと作ってるんだけど、もっとパワフルに議論とかした方がいいのかなぁ。（古）

○私はイラストコーナーを作りたいですね。今後、読者コーナーをどうするか、ちょっと検討してみます。皆様も「こうすればいい！」という意見があったら、どんどんお寄せ下さい。（松）

百円道場

硬派Tinhat



次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○今回の「アンケートの狭間から」は『あなたが好きなゲーム音楽』のランキングをしようとしたんですが…。（松）

◎「アーバンチャンピオン」や「ビューポイント」といったオールドorマイナーなゲームとか、「摩訶摩訶のフィールドマップテーマ」「スペランカーの暗〜いタイトルBGM」「夢幻の心臓Ⅱのエンディングテーマ」といった細かい指定とかがあって、とても集計するのは不可能ということになりました。我々の力不足でとても申し訳ないッス。（古）

○そこで今回は、悩みに悩んだあげく、アンケートを送って下さった皆様の所在地を集計、ランキングしてみました。（松）

◎本当に苦肉の策だよなー。このランキング見せられても困っちゃうよ。なにかの参考になればいいけど。（古）

○当たり前のことですが、人口に比例した結果になりました。ちなみに、一通もアンケートが来なかったのが、青森県・山梨県・島根県・徳島県・長崎県・大分県・沖縄県。地方の人たちはなかなか手に入りにくいと評判のゲーム批評だけど、頑張って入手して欲しいですね。（松）

◎もっと全国に浸透するように我々も頑張るッス！ みんなも応援よろしくな！（古）

アンケートを送ってくれた読者の所在地ランキング（12号アンケートより）

1	東京都
2	大阪府
3	埼玉県
4	神奈川県
5	千葉県
6	愛知県
7	静岡県
7	兵庫県
9	北海道
10	広島県
11	福岡県
12	栃木県
13	奈良県
14	茨城県
15	群馬県
16	京都府
17	岡山県
18	山形県
18	熊本県
20	宮城県
20	宮崎県
20	岐阜県
20	秋田県
20	長野県
20	高知県

読者ランク帝国

今回のランキング結果はこの通り。やっぱりサターン勢が強いっすねー。

そんな中、キラリと光るのが「風来のシレンGB」です。「GBシレン」と言えば、やっぱり不幸自慢。この間、編集部に来たライターの椎野さんは、プラス43のヒヤッキの盾が、セルアーマーにカキーンとやられて、ポチに当たってなくなった。そして、お店で買い物をしていたら、目まわし大根がやってきて、投げた毒草が店のオヤジに当たって混乱、オヤジの頭突きで死んだのは斎藤編集長なのだ。

編集部内のランキングは、やっぱり「パラッパラッパー」と「ダイハードトリロジー」がダントツです。仕事が忙しい時って、超大作とか、面倒なゲームとか暗いゲームってやんないんですよね。だから純粋に楽しいゲームをプレイしちゃう。今、編集部内では「パラッパ」のクールなラップと、「ダイハード」の轢き殺された人々の断末魔が入り交じって、とってもにぎやかで楽しいですよ。

最近面白かったゲームソフト
（12号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	電脳戦機バーチャロン	SS・AC
2	エネミー・ゼロ	SS
3	サクラ大戦	SS
4	クリスマスナイツ冬期限定版	SS
5	風来のシレンGB	GB
6	ドラゴンクエストⅢ	SFC
7	パラッパラッパー	PS
8	レイジレーサー	PS
9	マリオカート64	N64
10	タクティクスオウガ	SFC他
11	女神異聞録ペルソナ	PS
12	ワンダープロジェクトＪ２	N64
13	バーチャファイター３	AC
14	バイオハザード	PS
15	デジタルピンボール ネクロノミコン	SS

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、「たまごっち」を平均3、4歳で死に追いやる非情の男・古庄でーす。

★女子高生たちが「プリクラ」の次に選ぶのは「たまごっち」だと思うのは私だけかな？　実は、私が欲しいだけかも…。

（栃木県　ＬＵＮＡ）

◎そう！　「たまごっち」って、めちゃめちゃ良いッスよね〜。でも、俺すぐフン溜めちゃうんだよなー。そのまま寝ちゃったりして、すぐ病気にしちゃって…俺ってキチクなのかなぁ。



（愛知県 水樹まゆら）
★サキュバスが良く描けてるッス！（古）

★12号のターボさんへ。私の夫はシューティング好きです。私はＲＰＧが好きで、ターボさんと同じ感じ。でも夫は他のゲームが嫌いなんじゃなく、色々なゲームをやってます。付き合ってる時もそうですが「押し付け」は一回もないです。きっとその人の性格なのでは…。ちなみに私はシューティングやアクションをやると「えいっ」「おりゃ」「だんだーん」など奇声を発してやるので、夫は「ゲーム見るよりお前を見てた方がおもしろい」と言ってます。トホホ。

（山形県　片桐由紀子）

◎ゲーム中、かなりオーバーアクションになる女性ゲーマーはけっこう多いと思いますが、我らが斎藤編集長も超オーバーリアクショナー。「マリオカート64」やってる時なんか、頭の揺れがすごくて隣の人にタックルしているかのようです。頭にコントローラーをつけた方が早く走れるんじゃないですかね。ハッハッハ。

★東京にいた頃は妹からこの本を見せてもらっていたのですが、長野に2年前嫁に来てから、どこの本屋でも「ゲーム批評」を見かけません。先日、やっと「イトーヨーカドー」内の本屋で（すごくせまいのに…）発見しました。どこにでもあるようなメジャーな雑誌になって欲しいような欲しくないような…。

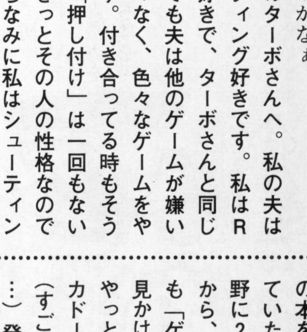
（長野県　どくまり）

◎「ゲーム批評」が入っている本屋さんは、みんな素晴らしい本屋さんです（独断）。ちゃんと入れている「イトーヨーカドー」は偉い！　さすが西城店長！

○それは「西友」ですよ。（松）

★発売日を守って欲しいの……ところで、お花のお稽古で一緒のりえちゃん（26歳人妻）もゲームが好きで妙に盛り上がっています。昨夜はお稽古の帰りにやって来て、ＦＦⅣ、Ⅴと攻略本を持っていった。ゲームって本当に日常になりましたね。ちなみに彼女にはプレステをすすめておいた私（サターンを買ったのに今では押し入れの中ですぜ）。

（愛知県　佐野紀子）



（宮城県 洸岡紗希）
★面白くてコメントなんか出来ない！（古）

★サターンを持ってないのに、つい「クリスマスナイツ」を申し込んでしまいました。サターン本体を死蔵している知人が譲ってくれることを期待して。

（東京都　主婦道ブレード）

◎うーん、どこの家庭でもサターンが眠っているのかぁ。どうやら女性ゲーマーは「ＳＦＣ→ＰＳ」という道を辿っているようだ。それが私の生きる道。どうするセガサターン！　そしてＦＸは!?　出るのかＭ２!!

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十二回



今月の選者・古庄浩二

いやー、なんか久しぶりで緊張しますね。どうも古庄です。なんかしばらく見ないウチに馳が全日マットに上がっていたり、FMWが全日との交流戦をしたがっていたり、安生のいるUインターは解散、うーん、プロレス業界もゲーム業界のようにいろいろと大変のようですね。個人的にこれからは船木を応援したいと思ってます。それでは読者ニヨル批評、いってみましょう。

ふぅ～たりのためげーむはあるの

通常2人同時プレイというとそれぞれが自機を操作して助け合うもので2人で1機を操作するものはたぶんないと思いますが、いまさらどうやって入手するかという問題は専門家にまかせるとして、ファミコン版スターソルジャーでは無理やりにですがそれを楽しめます。やりかたとしては私も忘れた裏コマンドで最初から自機をフルオプションにし片方が普通にプレイする一方で、もう片方はマイクがついていない方のコントローラーのセレクトボタンを使って通常弾とレーザーの切り替えのみを担当するというものですが。初め呼吸が合わず一人でやる方が高得点をだせるうちは心の狭さからかなり険悪なムードにもなりますが、そのうちに以心伝心でタイミングを合わせられるようになると得点もうなぎパイいやうなぎ登りになり、特にボス戦ではその切り替えのタイミングが如実に結果につながるのでアミーゴとふたりで結構はまりました。一見通常の2人プレイゲームと同じ様に思えるかもしれませんがお互いが競い合う要素がないのでプレイした感じは微妙に違うものとなります。



大阪府　有賀ちなつ

ゲームする人としない人の技術の差が開いた現在、これ見よがしにペアルックでゲーセンに入って来たあんちゃんが対戦台で操作方法も分からない彼女を鎧袖一触自分一人でのりまくったあげくにがちがちに粉砕してしまい謝りながら後を追って出て行く光景を見たり、マリオの1面がクリアできないとか言ってた女性が愛の力で『鷹嵐使い』に変身したという話を聞いたりした経験はゲーマーならだれでもあるはず。こんな状況ならではのテクニシャンなステディを格闘神経ゼロでもナイスフォローできるような、2人で1機を操作するゲームがあってもよいのではと思う今日このごろはすっかり冬です。

（愛媛県　キャッシー&さがら）

スターソルジャー［STG］　メーカー：ハドソン／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥4,900／発売日：'86年6月13日

息を合わすのって大変です

複数で協力して遊ぶゲーム、はっきりとは思い出せませんがいくつかあったように思います。はっきりと思い出せないということはそれがあまり面白くなかったからかもしれません。TVの前にいつも複数の人がいるという状況もそんなに頻繁にあることではないし、複数で協力して遊ばなきゃ面白くないという形はなかなか難しいのでしょうね。家族全員でプレイして、父親の権威復活なんてのもよさそうですが、逆に子供に教えを乞わないといけないような状況になったりするのかもしれません。

エネミーゼロに納得できない

ゲーム歴も10年をとうに越え、いい加減ゲームに対して麻痺したような気持ちしか持てなくなっていた所に突然現れた正真正銘の「新作」エネミーゼロ。前評判も雑誌のレビューもそのほとんどがエネミーゼロを絶賛していた。しかし、僕にはどうしても納得がいかない。このゲームはプレイヤーに多くのマイナスを背負わせる。見えない敵、距離感のつかみづらいVPS、短すぎる銃の射程距離…、そして、全ての努力を水の泡にしてしまう可能性を持つセーブシステム。それらは意図してやったものだと作者は言う。確かに、船内を歩くプレイヤー自身の恐怖感、絶望感、押し潰されるような緊張感は、ローラの感じているそれと同じだ。

このようなシンクロ感は今までのゲームではあり得なかった。しかし、この「プレイヤー=ローラ」の関係も、ローラが死んでしまえば完全に破綻する。そしてこのゲームでは、ローラはあっさりと死ぬ。エネミーが強すぎるというのもあるが、演出上死なざるをえない場面が存在するというのはどうだろう(DISK1のエレベータ内で襲われるシーン。左の通路に逃げれば助かるが、右に逃げてしまうともう死ぬしかない)。このような形でプレイヤーはいともあっさりとゲームの世界から切り離されてしまう。しかも何度も。さらに例のセーブシステム…このゲームはまるでプレイヤーを拒絶しているかのように見える。作者はDISK2以降の展開がどうのと言っていたが、そこまでつき合える人間がそう多くいるとは思えない。ゲームとプレイヤーの関係が破綻してしまっているのだから…。

E0は、確かにゲームの新境地を垣間見せてくれた。キンバリーの独白のシーンなども、お子様RPGなどでは絶対に見ることはできないだろう。しかし、僕は新境地を見ただけで、あとはほうり出されてしまった。最近では、いっそゲーマーをやめようかとも思っている。

(秋田県 R,DAM)

昨年一番の話題作。みなさんの評価はいかがでしょうか

色々な面で話題の多かった「E0」がとうとう発売されました。今回のソフト批評スペシャルでは複数評者によるソフト批評に「E0」を選んでいます。読者のみなさんの中にも「E0」をプレイされた方も多いと思いますが、どんな感想をお持ちになったのでしょうか。私もこの号が出た後で個人的にプレイしてみたいと思っています。何はともあれ、ゲームやゲーム業界に大きな一石を投じた作品であることは間違いないと思いますので。


京都府　卯月めい

プライドのある売り方を!

少し前のことになるが、ゲーム関係のラジオ番組を何となく聞いていたときのことである。あるゲームの第2作目が発売されるということでそのゲームのプロデューサーが紹介をしていた。番組の司会が「でも1はクソゲーと呼ばれていた事も結構ありましたよね」と言ったところ、そのプロデュー

エネミー・ゼロ
[インタラクティブ・ムービー]

メーカー:ワープ/機種:セガサターン/価格:¥6,800/発売日:'96年12月13日



東京都　長月美兎

サーは「そうですねぇ、確かに我々もそれは認めます。1は不十分な点がたくさんありました。でもこの2をやって頂ければ絶対に1の良さが分かります」と言っていた。それから「なるほど。1と2を合わせてやってもらうと本当の楽しさが分かるということですね」「まさにその通りです。1をプレイされた方にはぜひ2をプレイして頂きたいです。2をこれからプレイされる方も、ぜひもう一度1をプレイしてみて下さい」というようなやりとりがあった。

実際こういった売り込みはよくあると思うのだが、ちょっと考えてみれば全く売る側の立場からしか考えていない傲慢な商法ではないだろうか。もちろん、容量や価格の面での問題でやむを得ず複数に分けざるを得ない場合もあるだろうが（CD-ROM時代の今ではその理由さえ通用しないと思うが）、わざわざ2本のソフトを買って「頂く」のだから、単品でも絶対に楽しめますという自信が売る側に無ければそんな販売方法は有り得ないはずだ。

このゲームを私は実際に2本とも買ってプレイしたわけではないので、2本合わせるとこれはものすごく面白いゲームなのだと仮定するが、それでもこのゲームの場合は、プレイヤーが2本とも遊ぶことを前提としてその楽しさを宣伝し、プロデューサー自らが「1だけでは楽しめない」ことを認めていて、ここまでくるとゲームの内容以前に制作側のプライドを疑ってしまう。

そこまで熱心に2本合わせての楽しさを宣伝するくらいなら、1を発売するときから、「このソフトは2と合わせてはじめて本当の楽しさを味わって頂けます。1・2ともプレイして、面白くなかった場合はその理由を明記してソフトを当社まで返送して頂ければ代金をお返しします」くらいのことをしなければいけないと思う。もちろんこれはあまりにも非現実的な方法だが、単価の高いゲームソフトを2本も買わせるのだからこれくらいの自信がなければいけないということである。時間と金を大量に注ぎ込んでやっとできた大作2枚組なのだから、制作側としても1だけをプレイして安易にクソゲー呼ばわりされたくは無いはずだ。

（愛知県　日高　彰）



あのゲームの事だと思いますが…

少年マンガの週刊誌を読んでいつもスゴイなあと思うこと、それは、それがストーリーマンガであっても毎週見せ場や山場が用意されていることです。後で面白くなるからガマンして読んでくれ、では読者はついてこない。そういう厳しい世界だからです。ゲームとマンガ、同じ土俵では語れないかもしれませんが、エンターテインメントのプロの取る態度として見習うべき点はとても大きいように思います。



埼玉県　永沼純也

もっとリアルな舞台で遊びたい

コンシューマも今やポリゴンゲーム花盛りである。2Dと言ったらもう、パズルかギャルゲー位のものだ。スプライトゲームはSFCと殉死であろうか。なんとも寂しい話であるが、かく言う私もやってるゲームはポリゴンばかりである。しかし、ポリゴン物はとにかく粗いゲームが多いのが問題である。画面も粗いが企画も粗い。みんなそんなにやりたいのか、格闘ゲーム。カプコンとセガで質量共に足りてると思うのだが。第一あんなもの家でやってもおもしろ

いか。ギリギリの緊張感で鎬削ってなんぼのもんだろう。だから私は専らアドベンチャー系の物ばかりやっているのだが、やはりこちらの方が未来を感じさせてくれる。異世界を自由に歩き回る感覚はそれだけで刺激的で、今まで無かった新しいおもしろさである。そもそもポリゴンは仮想空間を表現するのに適しているのだから、こちらに使った方が理に適っている。格ゲーなんて邪道だ。

とは言うものの、仮想空間を歩ければそれで良いかと言うとそうでもない。実際に有りそうだと思えなければ、逆に興ざめする場合もある。例えば、「ベルトロガー9」はコロニー内を表現したというふれ込みなのだが、「いかにも3D」的なマップが多く、何の脈絡も無く鉄板が宙に浮いていたりする。その上に飛び乗ったりして進むのだが、「ああ、マリオがやりたいわけね」というのがミエミエで、超ダサな訳だ。そういえば「キングスフィールドⅢ」でも同じ思いをした。ヴァーダイト城が舞台になると言うので期待していたら、全然城じゃない。城風のテクスチャーを貼っただけの単なる迷宮ダンジョンだった。「仮想現実」と「非現実」は違うのだ。しかし、何も「仮想」にこだわらなくても実在空間だって良いではないか。都庁を再現してダイハード的なアクションアドベンチャーを創ったらどうだろう。階段もエレベーターも全部使って移動しながら敵を倒す。おもしろいと思うが。

例えば紫禁城を完全再現する。天安門から入って中を自由に歩いたり走ったり出来るのだ（当然、一人称視点）。広大な城内を隅々まで巡るだけでも立派なアドベンチャーだ。太和殿に入って玉座に座ったり（隠しアイテムでキリギリスが手に入る）、三希堂に入って快雪時晴帖（書聖王義之書。至宝だ！）を眺めたり、データベース的な意味合いを持たせるのがおもしろい。無数の建物のどれかを探ると、胡宮にまつわる資料や宝物が見られるのだ。全てのデータを見つけるとスタッフロールが流れて、エンディングに突入する。テーマはもちろん『ラストエンペラー』だ。実際に北京まで行ったところで、決められた場所をウロウロするだけでは内宮や後宮には絶対行けやしないんだから、これは充分価値がある。

本気で作ったらCD-ROM十枚組くらいになりそうだけど、NHKとフロムソフトウェア辺りが提携してやってくれないだろうか。無理して創造力を働かせんでも冒険の舞台は目の前にある、と思うのだが。

（新潟県　柾谷　幸辞）



神奈川県　斉藤しなこ



表現したいゲームの内容次第ですね

リアルをウリにしたゲームには、いかにもゲーム的な舞台設定は似合わないし、逆にゲームゲームした作品にあまりにリアルな町並みが出てきてもきっと面白くありません（今度のマリオは君の通学路が舞台だ！　なんていわれても面白くなさそうですよね）。バランスの問題という気がします。個人的には「アメリカ国防総省をリアルに再現、ペンタゴンクエスト」なんて欲しいところですね。

さて最近皆さんの批評の字数が倍増。長すぎて掲載できない場合が増えています。批評を送る際には、その作品を通して何を語りたいかを十分に吟味した上で、1000～1200字数程度で送ってください。

さて新たな年を迎えました。このコーナーを始め、ゲーム批評の各コーナーもこれまで以上に充実した内容を目指して頑張りたいと思っています。今年も一年よろしくお願いいたします。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-12MGビル
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は3月5日です。

注意！　ゲーム批評の住所が変わりました！

ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

⑮



。1回休み。はダメですか。

ともだちのたまごっち。踊ってるらしい。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


私は2つの事を同時に出来ない女
うんうん
ほんとー
(1年間追い回してやっとゲットした)彼氏と電話中
正月か…
きりっ
今年もまたアツアツのアベック共が信仰もないくせに神社へ詣でやがる…
…だったんだぜー?
へー…
はッ
ヘッ
俺には関係ない事さ…
だが今年はさびしくないぜ…
へへ…へへへへふへへへ
たまごっちが糞まみれに!!!
どうしようこのままでは病気に!
ええと糞の掃除はどうやるんだっけ
ああもう気が散って操作が――!!
でさー
……
なあ聞いてる?
ええええもちろん
そしたらイチローがさー
ピコピコ
だってクロックタワー2(セカンド)があるから!!!
この正月は暗い暗い大学研究棟をシザーマンに追い回され走り狂うのさー!!!
CLOCK TOWER 2
あああ!
うるせえなこの野郎こちとらクソまみれなんだよ――!!!!
その翌日彼に振られ三日後たまごっちは死にました
正月にやるゲームじゃねえよちくしょう
うおおおおおうおおうお


——では
今週の諸君の成果を聞こう
タマネギや牛はすでに師ではありませんな
サニーちゃんはすでに私の愛の奴隷です
…トイレで
ロケットを5発飛ばしました
死刑
イヤだーーー!!!
ではこれで本日のパラッパ会議を終了する
…なあ あれって カッコイイよな
あれって何だよ
「天外魔境 第四の黙示録」の敵キャラのネーミング
『純銀のブリザード』とか『千の顔のロン・テリー』とか
——そうだな さしずめお前なら
『エロ本を100冊持ってる加藤義政』かな
かっこ悪いじゃん


あ、
おじゃましまーす
おまえん家来るのも2度目だなー
今日は御両親いるのかい？
ええ…
フフ……何だか恥ずかしいわ……
それじゃこれ耳に付けて…
？
何だいこれ？
VPS
両親が前から追って来ている時は高音でピン、ピン、ピン後方からなら低音でポン、ポン、ポン
近ければ近い程　音が速くなるから気をつけて…
引き付けている間も身だしなみを整えるのを忘れずに　接近したらきちんと挨拶してね…
さどうぞ
見えないのかおまえの親は——！！？

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は３つから選択できます。

Ａ．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2ー4ー12　MGビル　５Ｆ
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

Ｂ．ＦＡＸにて注文
03(3551)1208
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

Ｃ．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ02342
題名「バックナンバー購入希望」
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

お支払い方法は、代金引換となります。

お届けの際、商品と引換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。　なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、２週間となっています。ただし、在庫が少ない場合１カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。

＜創刊号＞'94 9月発行 760円(税込)
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーⅥは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

＜Vol.2＞'94 12月発行 760円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Ｈゲームの罪と罰」

＜Vol.3＞'95 4月発行 760円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

＜Vol.4＞'95 7月発行 760円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

＜Vol.5＞'95 9月発行 760円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

＜Vol.6＞'95 11月発行 760円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

＜Vol.7＞'96 1月発行 760円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストⅥ　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！?　サターン vs PS」

＜Vol.8＞'96 3月発行 760円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFⅦPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

＜Vol.9＞'96 5月発行 760円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

＜Vol.10＞'96 7月発行 760円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

＜Vol.11＞'96 9月発行 760円(税込)
■特集1「どこまで出来る!?　NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

＜Vol.12＞'96 11月発行 760円(税込)
■特集1
「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す、華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平
・特別対談
ナイツスタッフ×本誌編集長



別巻 飯野賢治の本
'96 9月発行 750円(税込)

椋図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。



ゲーム批評Vol.12 プレゼント当選者発表！！

メーカー各社プレゼント
アトラス
「ペルソナ」テレカ（３名）
茨城県　河内　麻美
埼玉県　大庭　芳史
愛知県　斉藤　良枝
ＫＡＺe　企業ポスター
Ａ（２名）
愛知県　香村　真紀
大阪府　森本　直貴
Ｂ（２名）
神奈川県　元山　隆
滋賀県　青木顕太郎
Ｃ（１名）
埼玉県　藤川　東洋
Ｄ（１名）
東京都　斎藤由多加
カプコンデザインチーム
色紙（各１名）
あきまん氏色紙
千葉県　鈴木　重倫
ＢＥＮＧＵＳ氏色紙
東京都　恩田　一幸
西村キヌ氏色紙
東京都　秋田早知子
コナミ
クリアファイル（10名）
秋田県　嵯峨　隆之
福島県　国分　一成
栃木県　大屋　恵
神奈川県　中野　和彦
　河内谷清久仁
岐阜県　五島　幸司
大阪府　井上　悦誠
広島県　浜坂　征志
福岡県　木藤　祐
　鬼頭　賢
「ときメモ」
コースターセット（10名）
福島県　加澤　靖
茨城県　幕内　弘二
埼玉県　今野　志保
　平塚　信二
東京都　関　弘幸
神奈川県　田口　陵子
長野県　飯田　淳一
石川県　中川　隆行
三重県　平井　康博
広島県　薄井　健吾
コンパイル
「ぷよすてーしょん」
販促ポップ（４名）
北海道　武田　雅昭
千葉県　佐竹　良太
神奈川県　藤井亜紀子
大分県　阿部　一
ＺＯＯＭ
「ゼロ・ディバイド」
体験版ソフト（４名）
栃木県　出雲　和彦
埼玉県　畑正　太郎
大阪府　中村　彰宏
兵庫県　橋本　礼治
「ゼロ・ディバイド」
トランプ（４名）
栃木県　佐藤　雅彦
東京都　高橋　純
長野県　守岡　順平
京都府　小林　昭夫
セガ「セガ・ツーリング
カーチャンピオンシップ」
キャップ（４名）
埼玉県　清水　和裕
新潟県　板倉　紀子
静岡県　望月　志洋
福岡県　中野　明
「INDY500」キャップ（２名）
栃木県　亀田　雅之
岐阜県　道家　星児
「ダイナマイト刑事」
団扇（３名）
宮城県　五十嵐隆文
茨城県　田中　正義
千葉県　相川　隆二
「スポーツフィッシング
２」バンダナ（２名）
東京都　鈴木　美緒
広島県　栗本　健
ＰＩＬ
メーカーＴシャツ（２名）
埼玉県　辻本　敬一
新潟県　川口　明
「堕落の国のアンジー」
キャップ（２名）
神奈川県　高峰　登
静岡県　津島　正隆
ライジング「蒼穹愚連隊」
パンフレット（５名）
山形県　星野　直樹
群馬県　山田　久子
東京都　内藤　弘文
愛知県　今井　幹生
岐阜県　北村　富恵

ゲーム批評Vol.12
表紙テレフォンカード
(30名)
宮城県　小山　大輔
　蓬田　晴美
千葉県　田口　千鶴
　山川　剛信
埼玉県　笹川　拓也
　福島　栄紀
東京都　岩城　光輝
　沖山　琢彦
　小餅　雄平
　坪井　裕樹
　古川　智康
神奈川県　桑原　正子
石川県　川越　正勝
富山県　斉藤　丈晴
福井県　坂口　昌典
　嶋崎　敏之
静岡県　高橋　忠伸
愛知県　加藤　久富
　副島　圭子
京都府　川畑　幸平
大阪府　織田　和幸
　松橋　郁子
　院田　昭博
広島県　山崎　剛
岡山県　神崎　真美
香川県　橋本　幸典
熊本県　高橋　卓也
宮崎県　神田　陽一
　松浦　順子
鹿児島県　陣之内伸弥
（敬称略）

なお、当選品の発送は1月31日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡くだささい。ただし、'97年3月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。また、カプコン スターグラデュエイター体験版の当選者に関しましては、商品の発送をもって発表と変えさせていただきます。

EDITORS' ROOM

ゲーム批評Vol.13
第4巻第1号通巻第16号
1997年1月31日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
松井　真
松平しの
柴田英和
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子　健
常松良三
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-12
MGビル
TEL 03(3206)1641（販売）
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
ISBN4-944000-52-9

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.14』は
3月31日発売予定

編集部から——

今さて、校了のまっただ中、徹夜でスタッフも死にかけているところに「ドラクエVII」のプレステ発売のニュースが飛び込んできました。ゲーム批評でも何度も特集した「次世代機戦争」もひとつの区切りにきたというところでしょうか。個人的には64DDの書き込めるドラクエにとても興味があったので残念な気もしますが、きっと堀井さんはプレステでも新しい何かを見せて下さると新たな期待をしていきたいと思ってます。（斎藤）

超私的レビュー。「ダイハード・トリロジー」（EAV・PS／SS）を遊びました。優れたキャラクターゲームだと思います。それぞれ映画3作をモチーフにした3Dシューティング、ガンシューティング、ドライブゲームが一枚のCD-ROMに納められており、内容はどれも秀逸の一言。俺様正義で楽しめます。洋ゲーですが、バランス取りも絶妙で非常に遊びやすい、お勧めの一本です。（小野）

ひどい風邪をひきました。最高体温39度を記録。初めての経験です。おかげで本当の寝正月。去年の正月は編集部でデビルサマナーの攻略。こたつ入ってミカン食べて、だらだらテレビを見る楽しい楽しい正月を来年は迎えたいもんだなぁ。でもきっとムリです。だからみんなも正月休むのやめようよ。俺って勝手？（古庄）

さて、コンビニでゲームを買う光景が茫洋と明確に日常となったとさ。これからゲーム業界は大なり小なりどう成り得る。ばくぜんとゲームで遊んでいる大衆が粗悪なゲーム軍にそっぽを向いて、ある日突然にブームは終焉を迎え市場は瓦解、バブルのドラムは鳴り死んで踊る人々もシラフに覚醒す。批判精神だけではこの混沌の燭台に青天井の評価を下すことすら覚束ぬ。沈黙。（松井）

オウガバトル」のテレカが当たったり、シッド・ハレーが復活したりとうれしいことの多かった昨年末でしたが、ゲーム的には諸事情のために、12月、買った新作ソフトは1本のみ。ハード発売当時から待っていた作品が実は…だったりした日には「どうしてくれよう乙女の純情」みたいなー。今年期待の「あいつ」は、どうなることやら。（松平）



●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊ゲーム批評 Vol.14 APRIL 予告

第1特集
粋なゲームの話をしよう。
個性派ゲームの大特集!!

過去から現在まで、要注目の個性派ソフトを大特集。洋ゲー、バカゲー、悪趣味ゲームから隠れた名作まで徹底的に検証!!ゲームの「粋」を見極めよう。

過去から今まで隠れた名作完全批評/とりあえずおもしろいものを探そう/悪趣味ゲーム紀行スペシャル/洋ゲー難易度チェック/ゲームタイトルいろいろ無責任座談会/ゲーム以外の面白いモノチェック(ミニ四駆、カードゲームなど)ほか

※個性派ゲームいろいろ募集!!→あなたの知っている個性派ゲーム、隠れた名作を教えて下さい。また、作品批評、意見なども募集します。編集部まで(締め切り2月25日必着)

第2特集
「次世代機戦争」決着。その後…
ドラゴンクエストⅦの波紋

ＦＦⅦの発売、ドラクエのＰＳ発売決定とＰＳの独走が続く。ＲＰＧという大きな柱を失った任天堂は今何を考えているのか。そしてサターンはこれをどう迎え撃つのか…「以降」に迫る。

第3特集 ゲームコミック制作の裏側

数年前から盛んな、ゲームのコミック化。専門誌だけでなく一般誌にも進出しているゲームコミック。その制作現場、構造を徹底レポート!!

その他ソフト批評(ＦＦⅦ、厄痛〜呪いのゲーム〜、クーロンズゲート、新世紀エヴァンゲリオン2nd、新スーパーロボット大戦、ワイルドアームズほか)、**連載陣も絶好調!!**

次回「隔月刊ゲーム批評」は 3月31日発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

ゲーム批評 1997 FEB
今のゲームって おもしろいのかよ!?
Vol. 13

平成9年1月31日発行第4巻第1号通巻第16号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2・4・12 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208



定価760円（本体738円）

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

ISBN4-944000-52-9 C2076 P760E

POST CARD



104-□□

東京都中央区湊2−4−12

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.13アンケート係行

キリトリセ

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたの最も腹が立ったゲームを教えて下さい。又、その理由は？

メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン